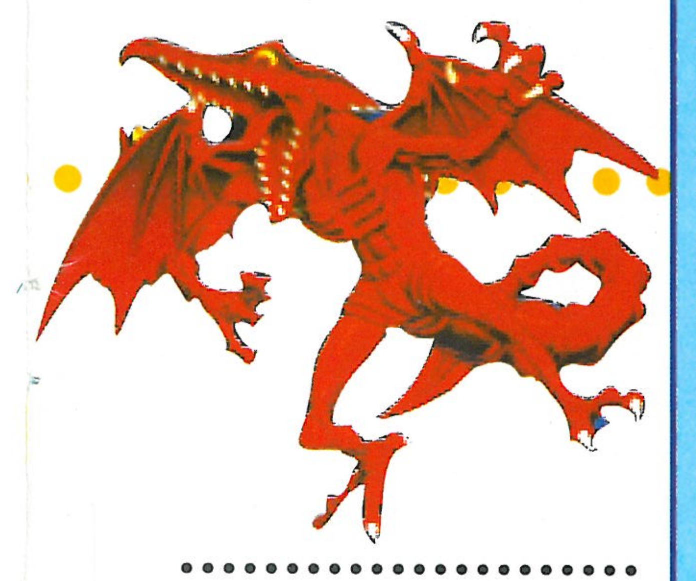


Nº 21
350 ptas.
OK SUPER CONSOLAS
SUPER METROID
24 MEGAS
DE PURA ACCION
8 414090 202770
00021
MP MULTIPRESS
POSTER
DE JUNGLE
BOOK
PREVIEWS SUPER CALIENTES:
SUPER STREET FIGHTER II LEGEND R.B.I. BASEBALL '94
DONKEY KONG KNIGHTS OF THE ROUND EEK THE CAT
KING OF DRAGONS PAC-ATTACK KICK OFF 3 JUNGLE BOOK

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Seguramente todos estaréis leyendo la revista de este mes, sentados tranquilamente en una tumbona, mientras escucháis el leve sonar de las olas y saboreais un refrescante granizado de limón. Y para que esto pueda ser así, quienes formamos la redacción de OK SUPER CONSOLAS nos derretimos de calor delante de nuestros monitores, mientras que con los dedos casi calcinados escribimos los artículos que más tarde vais a leer. Lo que si es verdad es que lo hacemos muy a gusto, pues nos llena de satisfacción el que incluso en verano estéis interesados en actualizar vuestras noticias sobre el mundo del videojuego. A pesar de que la mayoría de compañías y distribuidoras están disfrutando de una corta temporada de asueto, las novedades no paran de salir al mercado, y algunas tan atractivas como Knights of the Round, o King of Dragons, ambos juegos de Capcom, o Jungle Book para Super Nintendo, considerado por algunos como la rebelión de los plataformas. Y por si esto fuera poco, nuestras secciones habituales más interesantes que nunca y un fenomenal póster a todo color para colocarlo en la pared de tu cuarto. Gracias a todos por adquirir esta revista, hecha con litros de sudor y moreno de monitor...

Director: Jose Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime Gráficas Estella S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VIII 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.





STUNT RACE FX

● (SUPER NINTENDO-NINTENDO)

Ya no falta nada para que todos podáis disfrutar del segundo cartucho que utiliza el chip Super FX. Este nuevo juego de Nintendo estará apadrinado en nuestro país por el excelente corredor de rallies Carlos Sainz. Con este dato, y las fotos que acompañan, todos habréis deducido que se trata de un juego de carreras, del que os podemos decir por ahora, que se va a convertir en uno de los mejores juegos de Super nintendo por su excelente calidad.







PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

● (SUPER NINTENDO-ACTIVISION)



Pronto, uno de los mejores juegos de la prehistórica Atari 2600, va a aparecer en una nueva versión para Super Nintendo. Este cartucho es el típico arcade plataformas, donde cada salto ha de ser preciso para no caer en cualquiera de las mil y una trampas que apareceran en nuestro camino hacia los tesoros mayas.





SOULBLAZER 2: ILLUSION OF GAIA

● (SUPER NINTENDO-ENIX)

Enix, una de las mejores compañías japonesas dedicadas a los juegos de consola, presenta esta aventura muy al estilo de Zelda. En ella, debemos recorrer el Reino de Gaia, para recuperar los seis tesoros mágicos con los que evitar la destrucción del país. Esperemos que al contario que su antecesor, este excelente cartucho llegue a España.



DYNAMITE HEADDY

● (MEGA DRIVE-TREASURE)



Los programadores de Treasure, conocidos de todos vosotros por el magnífico Gunstar Heroes, acaban de presentar en Japón su última creación. Os aseguramos que este Dynamitte Headdy supera con creces al Gunstar, ya que solo Treasure son capaces de exprimir al máximo las capacidades técnicas de la Mega Drive.

LOS PITUFOS

● (SUPER NINTENDO/ GAME BOY-NINTENDO)



Los conocidos enanitos azules querían protagonizar su propio juego consolero, por ello, la compañía francesa Infogrames ha creado tres excelentes cartuchos basados en la serie de dibujos animados, los cuales pronto verán la luz en el mercado español.





METAL MARINES

● (SUPER NINTENDO-NAMCO)

Aunque en el mercado nipón, los cartuchos cuyo desarrollo se basa en la estrategia tiene una gran aceptación, en España todavía no atraen mucho a los jugadores. Metal Marines, es el claro ejemplo de como debe programarse un juego de este género, trasladandonos a un futuro inmediato en el que debemos luchar con nuestros robots para defender nuestro territorio.



TOP HUNTER

● (NEO GEO-SNK)



La Neo Geo no sólo se ha desarrollado como muchos piensan, solo para los juegos de lucha. SNK ha decidido demostralo con este excelente juego arcade, que ya lleva algún tiempo por los salones recreativos españoles, por lo que seguramente pronto podamos disponer de él, en la versión casera de la consola.





BUBSY 2

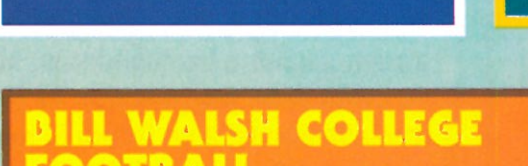
● (MEGA DRIVE/ SUPER NINTENDO-ACCOLADE)

El minino más cachondo ha decidido regresar a las consolas en su segundo programa de plataformas. Aunque básicamente sigue el mismo desarrollo que el juego anterior, os sorprenderan sus detallados gráficos de mayor calidad y las excelentes melodías.

TAE KWON DO

● (SUPER NINTENDO-HUMAN)

Human, programadores del genial Super Soccer, han creado uno de los simuladores de lucha mas reales de la historia. En Tae Kwon Do, no encontraréis extrañas magias, sino duros golpes y patadas como los que se aplican los contendientes del deporte nacional coreano.



BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

● (MEGA CD-ELECTRONIC ARTS)

Si os gustó el excelente John Madden en cualquiera de sus versiones, este es vuestro juego. Programado también por los chicos de EA Sports, este simulador de fútbol americano se desarrolla en la liga universitaria.





ROCKO'S MODERN LIFE

● (SUPER NINTENDO-VIACOM)

Viacom, más conocida por sus productos para Mega CD y ordenadores PC (Dracula Unleashed, Sherlock Holmes Consulting Detective...), presenta su primer juego para la Super Nintendo. Debemos ayudar a Rocko en sus aventuras y desventuras como perro callejero. Viacom próximamente presentará también Moto X, un juego de carreras de motos.



POWER RANGERS

● (SUPER NINTENDO-BANDAI)

Un nuevo juego de lucha callejera está a punto de llegar a nuestro país, basado en una serie japonesa que se emite actualmente en televisión. En ella dirigiremos a un grupo de adolescentes con superpoderes, que controlan un robot al más puro estilo de Mazinger-Z, y que combaten contra una malvada banda de extraterrestres que quieren controlar el planeta Tierra.

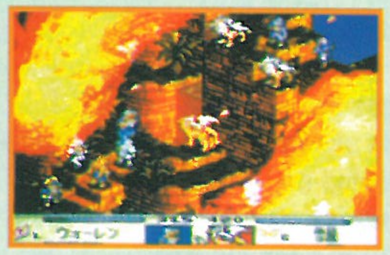




OGRE BATTLE 2

● (SUPER NINTENDO - QUEST CORP)





Ogre Battle fue uno de los grandes juegos de rol estrategico. En esta segunda parte, cuyos gráficos se han mejorado hasta cotas insospechadas, debemos recuperar un mundo medieval, antes de que sea destruido por un ínfame mago llegado de un lejano lugar.

CHUCK RALLY

● (MEGA CD-CORE)

Los creadores del fantástico ThunderHawk, siguen demostrando su perfecto conocimiento de las técnicas de escalado en el Mega CD, con este Chuck Rally, protagonizado por su personaje insignia, Chuck, el cual esta acompañado de su hijo en un juego muy al estilo de Super Mario Kart.



DOUBLE DRAGON V

● (SUPER NINTENDO-TRADEWEST)

La saga Double Dragon parece no tener fin. Tras su último cartucho, Battletoads Double Dragon, los hermanos Jimmy y Billy Lee no quieren descansar, ya que han organizado un torneo de lucha donde se enfrentarán a los enemigos más insospechados.



AX 101

● (MEGA CD-SEGA)



Tras este extraño nombre se oculta uno de los compactos que está causando verdadero furor en tierras niponas. Basado en una excelente máquina recreativa, el desarrollo del juego sigue las directrices del excelente Silpheed en un juego que con un poco de suerte tendremos en navidades en la calle.

FE DE ERRATAS

En numeros anteriores, Bugs Bunny Rabbit Rampage y Pink Panther Goes to Hollywood, ambos cartuchos para la Super Nintendo, fueron anunciados como productos distribuidos por Arcadia. Lamentamos el error, y aclaramos que ambos cartuchos son distribuidos en nuestro país por Spaco.

FLASHBACK CD

● (MEGA CD-SONY IMAGESOFT)



El conocido juego de las consolas y los ordenadores personales, Flashback, esta siendo versionado para Mega CD, en una versión que sorprenderá a todos, ya que las intros y "cinemas" se han reprogramado totalmente, evitando los gráficos poligonales, que en esta ocasión han sido renderizados. Otro aspecto a destacar es el tratamiento dedicado por los programadores al apartado sonoro, aprovechando totalmente el formato CD.





RANMA 1/2 IV

● (SUPER NINTENDO-RUMIK SOFT)

Aunque en España solo hemos tenido acceso a la excelente segunda parte programada por NCS Masiya y distribuida por Ocean y Arcadia, todos los capitulos de la saga poseen tanta calidad como la serie de dibujos animados. El tercero por ser un juego de rol en japones, seguramente no traspase nuestras fronteras, pero el cuarto tiene más posibilidades al tratarse de un juego de lucha.



MONSTER WORLD IV

● (MEGA DRIVE-SEGA)

Este nuevo arcade de plataformas ha sorprendido en tierras niponas por la excelencia de sus gráficos, y por la posibilidad de seleccionar varios personajes para enfrentarse a los cientos de enemigos que pueblan el terrible mundo de los monstruos. En resumen, un interesante producto para la Mega Drive.



SHINING FORCE CD

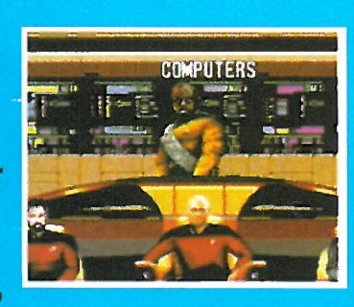
● (MEGA CD-SEGA)

La saga Shining Force, por fin tiene un juego basado en el Mega CD. Si los anteriores juegos eran larguísimos juegos de rol, con los que entrenerse varias semanas no era nada difícil, los programadores de Sega han creado un compacto con cuatro veces más mundos que sus antecesores. Ojala llegara aquí traducido, aunque sólo fuera al inglés.



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

● (SUPER NINTENDO-SPECTRUM HOLOBYTE)



La serie que hasta hace poco hemos podido seguir vía televisiones autonómicas, planea ahora por el espacio sideral en formato cartucho. Gracias a él, todos podremos seguir las aventuars del Enterprise y su tripulación hasta los confines del Universo.



SPEED RACER

● (SUPER NINTENDO/MEGA DRIVE-ACCOLADE)

Posiblemente ninguno de vosotros conozca una excelente serie de dibujos animados de los años setenta denominada aquí como Meteoro. Su protagonista era un corredor de carreras de coches que debía vengarse del malvado Doctor X por la muerte de su hermano. Este cartucho sigue fielmente tal desarrollo, al igual que ya lo hicieran hace un año las versiones para PC y Compatibles.

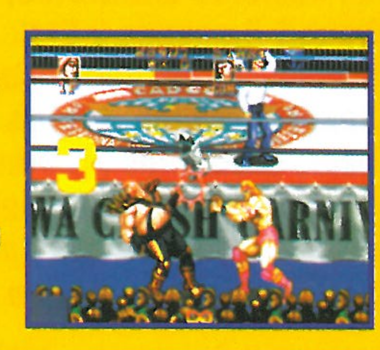




MUSCLE BOMBER/SLAM MASTERS

● (SUPER NINTENDO-CAPCOM)

Estos dos nombres pertenecen a las versiones japonesas y norteamericanas respectivamente, de un juegazo de 24 megas de memoria, basado en una recreativa de lucha libre donde podremos emular a ídolos del "pressing catch" con solo pulsar los botones de nuestro pad.



UBI SOFT VUELVE A LA CARGA


ACTRAISER 2

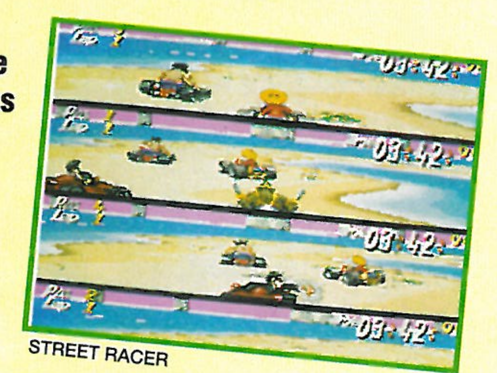

ACTRAISER 2

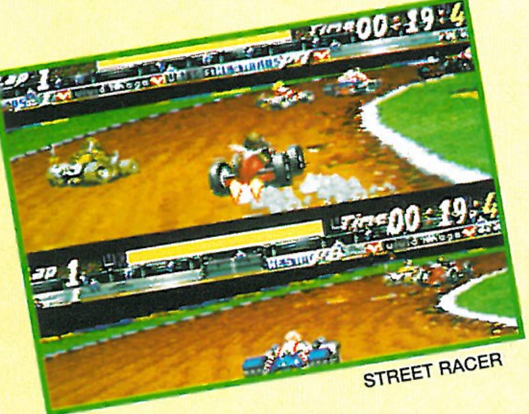

ACTRAISER 2



F1 POLE POSITION 2

Estos van a ser algunos de los próximos lanzamientos estelares de la famosa compañía francesa, que prometen ser de lo mejorcito de la temporada. Actraiser II es la continuación de un fantástico juego arcade en la linea del Rastan y Sky Blazer, en el un héroe alado tiene que erradicar al mal de una vez por todas. La segunda parte del F1 Pole Position, mucho mejor técnicamente hablando, y con muchas más opciones, es otra de sus próximas novedades, y por último el plato fuerte, nn juego de carreras llamado "Street Racer", realizado con un perfecto MODO7 al más puro estilo del Super Mario Kart, pero con unos gráficos mucho más elaborados y la posibilidad de, ¡atención!, cuatro jugadores al mismo tiempo. Eso si, si dispones de un Super Multitap y cuatro control-pads. Dentro de muy poco vamos a poder disfrutar de todas estas sabrosas novedades que tan buenos ratos nos van a hacer pasar.

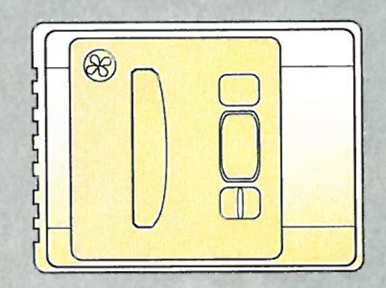

STREET RACER


STREET RACER


STREET RACER


STREET RACER

SUPER NINTENDO



S U P E R





Preview:
SUPER METROID
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

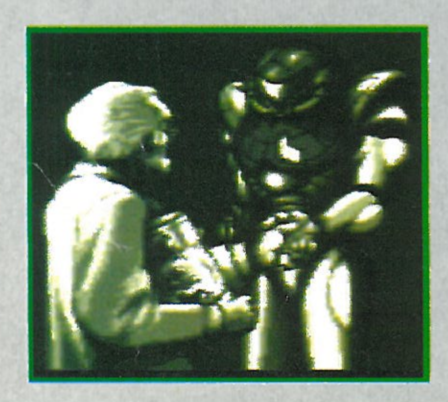
Super Metroid, otra maravillosa conversión a partir de un cartucho para la Nes, va a convertirse con toda seguridad en el bombazo de este año, pues tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en una mezcla exitosa.

En un no muy lejano pasado, un fantástico cartucho para la consola de ocho bits arrasó en las listas de ventas, pues superaba con creces lo que hasta entonces se había podido ver y disfrutar.
A pesar de su escaso número de megas, tenía un mapeado interminable, y un argumento que te sumergía cada vez más, y más en la acción.
Parece que a los señores de Nintendo les ha entrado la vena nostálgica, pues de un tiempo a esta parte han desarrollado multitud de



LA ULTIMA





METROID

conversiones, como las de la serie Mario, Mega Man X y The Legend of Zelda, entre otras. Ahora le ha llegado el turno a Super Metroid, y además con sorpresa incluída, pues va a ser el primer juego distribuido en España con, atención, ¡24 Megas!, que por cierto, han sido aprovechados hasta la saciedad.

CONVIERTETE EN UN VERDADERO METROID

El argumento es prácticamente idéntico y el mapeado igual de extenso, pero una vez que llegamos al apartado gráfico y sonoro, descubrimos un mundo aparte. En confianza, todos los que tengáis la posibilidad de conectar la consola a un altavoz estéreo o una mini-cadena musical, hacedlo. Os prometo que la sensación de estar en un concierto es total.

Los programadores se han volcado sobre todo en los "sprites", que tienen una calidad cromática asombrosa y unos movimientos insuperables. Incluso, en lo que otros juegos fallan, como es el







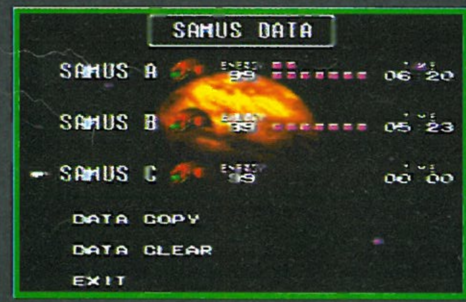
A GENERACION











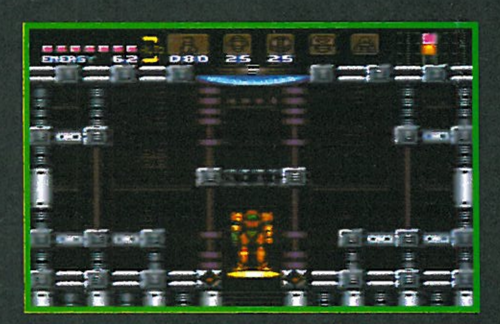


argumento, Super Metroid lo borda, pues en ningún momento pierdes el hilo de la historia, que además es muy interesante.
La última larva de Metroid ha sido robada por unos terribles monstruos de una inteligencia suprema, para utilizar toda la energía que contiene para su provecho.





Con lo que no cuentan es que el último miembro de la policía interestelar ha sido encargado de recuperarla. El protagonista tendrá que trasladarse al planeta natal de la larva para encontrarla.
El número de cavernas y zonas secretas es enorme, lo que va a dificultar sobremanera la misión.
Estamos con la boca hecha agua mientras esperamos impacientes la llegada de esta futura estrella del videojuego.





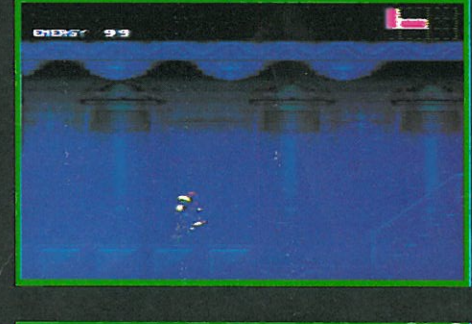


CARLOS F. MATEOS

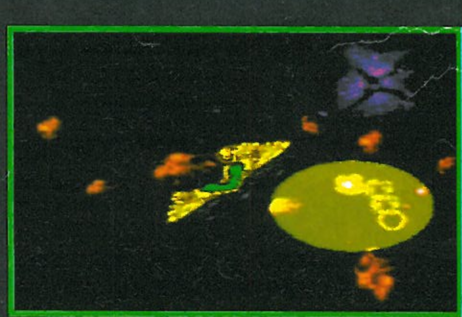
¿MODO 7?, SI GRACIAS



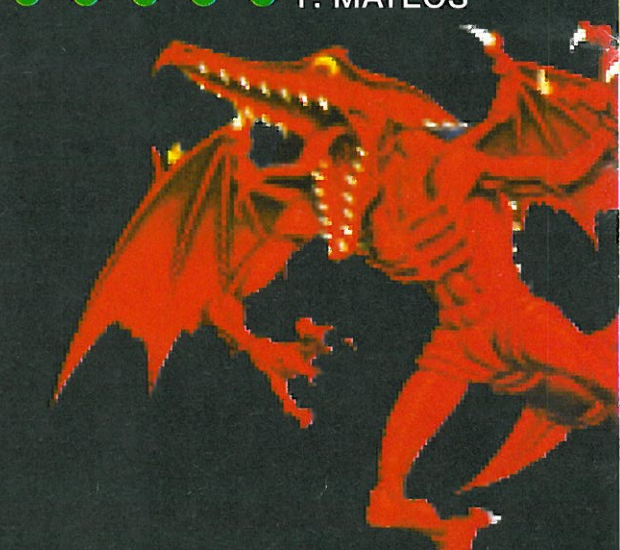
Por supuesto, no podía faltar la técnica que ha diferenciado a los juegos de Super Nintendo de los de las demás video consolas, el Modo-7.
En esta ocasión no sólo ha sido incluído en los escenarios, sino que también lo tienen los "sprites" de algunos enemigos, lo que le da mucho más realismo, si cabe, a este fantástico cartucho.











SI TE VAS



Nintendo®

Nintendo España, S. A.

GAME BOY

Preview:
DONKEY KONG
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

Puede que muchos lo desconozcáis, pero Donkey Kong fue (hace muchísimo tiempo, casi en la prehistoria de los videojuegos) la primera aventura de Mario. Ahora llega por fin la versión mejorada para Game Boy de aquel ancestral juego.

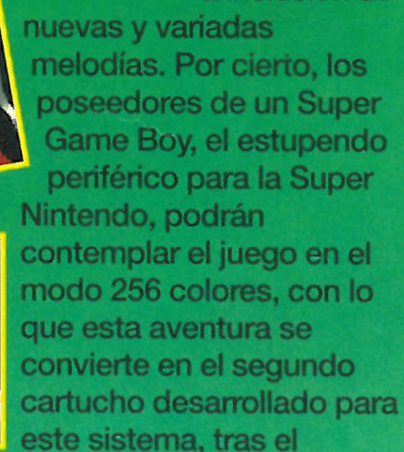


DONKEY KONG

¡¡MENUDA MONADA!!



Desde que apareció Donkey Kong en las máquinas recreativas a principios de la década de los ochenta, hasta la llegada de la NES, no se trasladó la primera aventura de Mario a una consola casera.
Ahora, tras largos años, le toca el turno a la Game Boy, sin variar su apasionante argumento.
El terrible gorila Donkey Kong ha decidido emular a su primo King Kong secuestrando a una guapa chica, y el único héroe dispuesto a rescatarla es nuestro bigotudo amigo. Al igual que en la aventura original, Mario debe escalar hasta la cima de un gigántesco rascacielos para detener los planes del mono.
Pero además, se han añadido la friolera de 25 nuevos niveles (el juego de la recreativa sólo contaba con cuatro pantallas), mejorando notablemente el sonido, con la inclusión de nuevas y variadas melodías. Por cierto, los poseedores de un Super Game Boy, el estupendo periférico para la Super Nintendo, podrán contemplar el juego en el modo 256 colores, con lo que esta aventura se convierte en el segundo cartucho desarrollado para este sistema, tras el fabuloso Tetris 2.



Todo ello contribuye a alargar la vida de un cartucho ya de por sí interesante, lo que le convierte en todo un reto para la Game Boy. Dentro de poco en las pantallas de vuestra portátil.

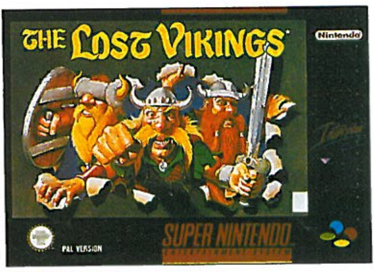
ANTONIO GREPPI


SI
TE QUEDAS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM


Nintendo®
Nintendo España, S. A.

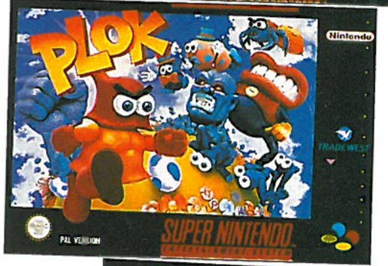



SUPER METROID
Nintendo
SUPER NINTENDO


THE LOST VIKINGS
Nintendo
SUPER NINTENDO


SUPER MARIO
ALL-STARS
Nintendo
SUPER NINTENDO


MEGA MAN X
Nintendo
CAPCOM
SUPER NINTENDO


PLOK
Nintendo
TRADEWEST
SUPER NINTENDO


STREET FIGHTER II
TURBO
Nintendo
CAPCOM
SUPER NINTENDO


Nigel Mansell's
World Championship
RACING
Nintendo
GAMETEK
SUPER NINTENDO


PAC-ATTACK
namco
Nintendo
SUPER NINTENDO


SUPER
MARIO KART
Nintendo
SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

Preview:
SUPER STREET FIGHTER II
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

SUPER STR



Cuando la versión Super de Street Fighter II llego a los salones recreativos las pasadas navidades, todo el mundo esperaba una conversión para las consolas de 16 bits. Lo que nadie suponía es que los programadores de Capcom consiguieran acabarla tan pronto...

Y es que los señores de Capcom son unos hachas a la hora de crear juegos de lucha, aunque hemos de reconocer que este es el mismo juego de siempre, tratado, eso si, con un conveniente lavado de cara. El desarrollo del mismo se rige por las reglas de todos conocidas, es decir, combates entre valerosos luchadores, cuyo ganador será aquel que derrote al adversario dos veces sobre tres intentos. Y es que hay cosas que nunca cambian... Lo que si es novedad en consola, es la inclusión de los cuatro nuevos luchadores: la inglesita Cammy, el indio americano T.Hawk, el jamaicano Dee Jay, y por último, pero no por ello peor, Fei Long, proveniente de Hong Kong. Todos ellos



cuentan con su propio escenario, así como con sus propias magias, todas ellas realmente muy espectaculares. Respecto a los diferentes modos de juego, encontraremos un total de cinco: Super, como el de la máquina; Tournament, basado en la entrega original de Street Fighter II; Challenge, donde obtendremos la victoria por tiempo o puntuación; Versus, es decir, el de dos jugadores; y Group (esta última opción conocida de los usuarios de Mega Drive

EET FIGHTER II

GADA MAESTRA PCOM

en el Special Champion Edition), donde escogeremos a un grupo de luchadores, para enfrentarnos a otro regido por otro jugador. En resumen, que todos tendréis diversión para rato. Obnubilados estamos todos los componentes de la redacción ante la cantidad de megas de memoria que contienen el juego en el cartucho, y es que 40 son muchos megas para un juego. Eso sí, hemos de reconocer que el juego los aprovecha al máximo, teniendo además en cuenta que se han añadido cuatro nuevos personajes con sus respectivos escenarios de combate, tal y como de hecho corresponde a la versión Super Street Fighter II en máquina recreativa. De ella también toma detalles como la nueva presentación, o la posibilidad de elegir el traje del luchador entre siete diferentes colores, seleccionando cada uno con un botón del pad, ya que como era lógicamente comprensible, la mejor manera de jugar con el juego es con un mando de seis botones. Las melodías del juego han sido remezcladas, y aunque son de mayor calidad, todavía no se ha logrado mejorar las voces de los diversos luchadores, por lo que el apartado sonoro pierde algunos enteros. De todos modos, la fantástica jugabilidad de la saga siempre ha sido su punto fuerte, gracias a la cual es posible perdonar los detalles menos conseguidos respecto a las máquinas de la calle. Todo un acierto por parte de Capcom.





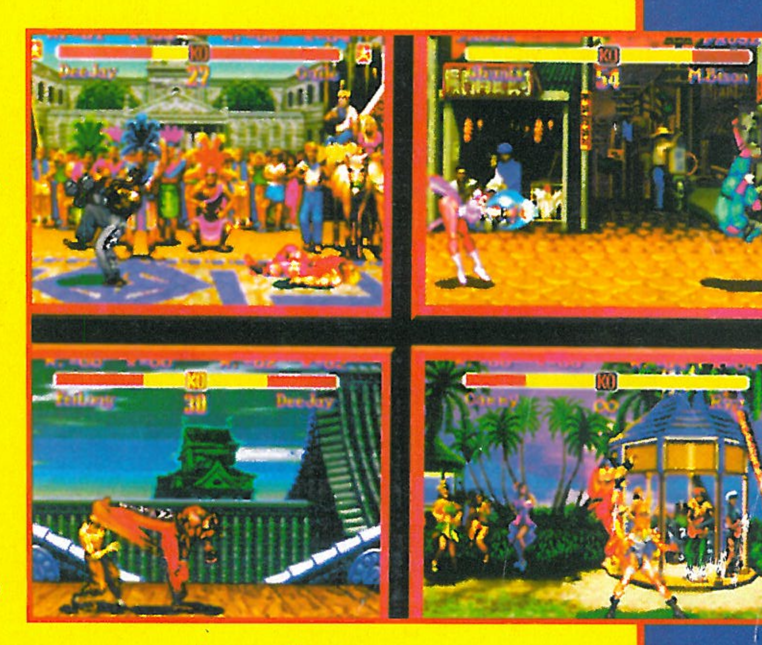
ANTONIO GREPPI





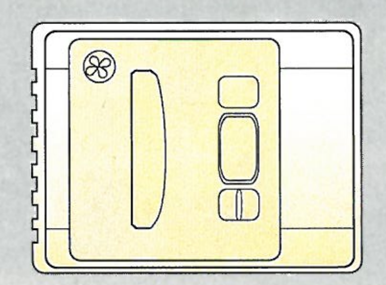
VERSION SUPER NINTENDO

Los usuarios de la 16 bits de Nintendo, también dispondrán de su correspondiente versión de este excelente juego. A pesar de contar con ocho megabits menos de memoria respecto al cartucho de Mega Drive, os podemos adelantar que está recibiendo un trato especial por parte de Capcom, superando a todos los niveles (gráficos, sonido y jugabilidad) al resto de versiones, gracias también a las nuevas opciones de torneos.



PREVIEW

SUPER NINTENDO



Preview:
KINGHTS OF THE ROUND
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2



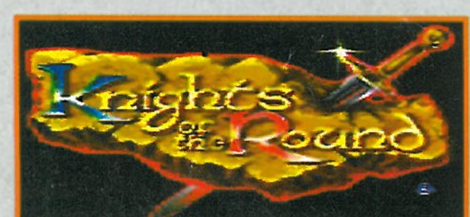
KNIGHTS

¡POR EX



Pendragón, la Mesa Redonda, Excalibur, el Caballero Negro y demás elementos del mundo del Rey Arturo, se dan cita en un cartucho que Capcom ha versionado de las máquinas recreativas.

El juego es un arcade de lucha lineal, en el que nos tendremos que enfrentar a mil y un enemigos para conseguir el Santo Grial que ha sido robado por el Emperador Garibaldi.
Podemos elegir entre tres luchadores diferentes, Lancelot, hábil y rápido con su sable, Arturo, que luchará al lado de su inseparable Excalibur, y Percival, que irá repartiendo hachazos a diestro y siniestro.
La acción se desarrolla siguiendo un scroll lineal hacia la derecha, en el cual tendremos que luchar incansablemente. Al final de cada nivel nos aparecerá, cómo no, un enemigo más poderoso que los demás, que necesitará un mayor número de impactos para caer derrotado.







OF THE ROUND

XCALIBUR!







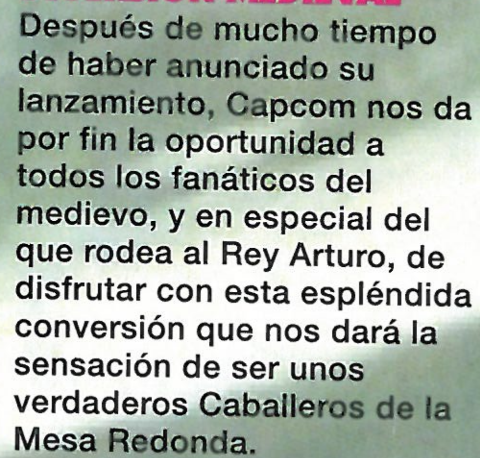


El número de escenarios es el mismo, e incluso han sido creados con el mismo esmero y cuidado que los de la recreativa.





DIVERSION MEDIEVAL



Después de mucho tiempo de haber anunciado su lanzamiento, Capcom nos da por fin la oportunidad a todos los fanáticos del medievo, y en especial del que rodea al Rey Arturo, de disfrutar con esta espléndida conversión que nos dará la sensación de ser unos verdaderos Caballeros de la Mesa Redonda.

CARLOS F. MATEOS













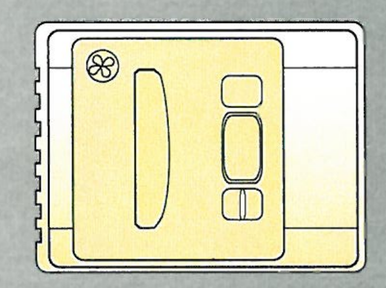






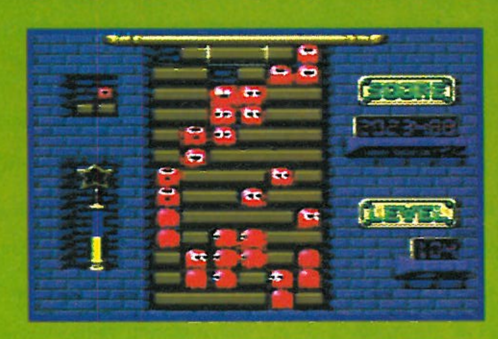
PREVIEW

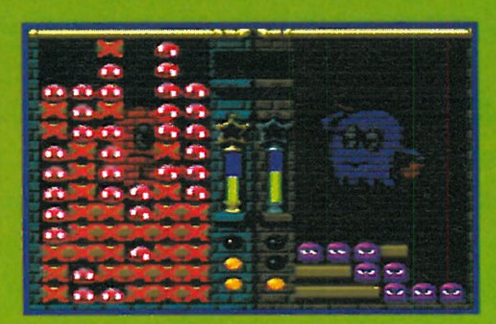
SUPER NINTENDO



Preview:
PAC-ATTACK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NAMCO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 ó 2

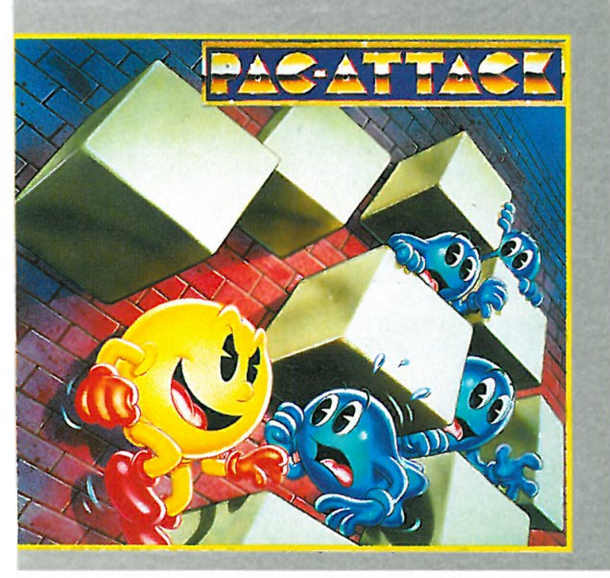
PAC-ATTACK

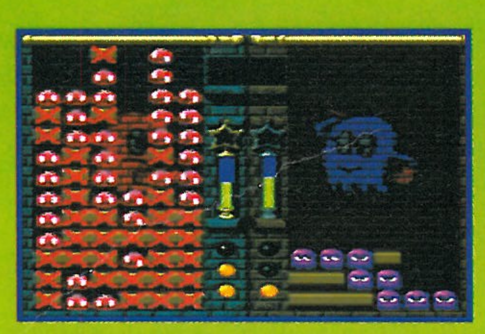




VUELVE EL COMECOCOS

¿Podríais imaginaros una mezcla entre Tetris y Pac-Man?, pues Pac-Attack es la respuesta. Un juego que va a devolver a la vida al más antiguo mito de las máquinas recreativas: el famoso Comecocos.







El desarrollo del juego es muy simple. Una serie de piezas formadas por bloques y fantasmas, caerán de forma aleatoria desde la parte superior de la pantalla. Nuestra misión consistirá en hacer desaparecer el mayor número de estos personajes con un comecocos que caerá cada tres piezas. Aunque en un principio parezca fácil, poco a poco descubrirás que en realidad no lo es tanto. El cartucho te dará tres modos de juego: el normal, para un jugador, el modo puzzle, en el que tendrás que hacer desaparecer a los fantasmas con unos pocos movimientos y, por último el más adictivo de todos, el modo versus para dos jugadores, en el que a medida que desaparecen los objetos de tu pantalla, aparecerán en la de tu adversario. Pac-Attack es otro de esos juegos que provocará "enemistades" entre tus compañeros, pero de una forma realmente simpática.

EL CHIP ANONIMO



Swap *direct* - Venta por Catálogo

COMPACT DISC - DISC MAN - VIDEOJUEGOS: PC, CD ROM, VIDEOCÓNSOLA - MAQUETISMO - RADIO CONTROL - POSTERS

Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD

4 Non Blondes - *Bigger, Better, Faster*	2450.-
Aerosmith - *Pandora's Box*	2450.-
Alejandro Sanz - *Si tu me miras*	2500.-
Ames Taylor - *Ive*	2450.-
Ana Gabriel - *Mi México*	2450.-
Andreas Vollenweider - *Eolian Minstrel*	2450.-
Art Garfunkel - *Up Until Now*	2450.-
Banda Sonora - *El piano*	2500.-
Banda Sonora - *In the line of fire*	2450.-
Banda Sonora - *La Lola se va a los puertos*	2450.-
Banda Sonora - *Last Action Hero*	2450.-
Banda Sonora - *Sleepless in Seattle*	2450.-
Barbara Streisand - *Back to Broadway II*	2450.-
Beverley Craven - *Love Scenes*	2450.-
Billy Joel - *River of Dreams*	2450.-
Celtas Cortos - *Tranquilo majete*	2450.-
Culture Beat - *Serenity*	2450.-
Chris Rea - *New Light Trough Old*	2450.-
Duo Dinámico - *Viva los 50*	2450.-
Emilio Aragón - *Atrapado*	2450.-
Enigma - *The Cross of changes*	2500.-
Enya - *The Celts*	2500.-
Fight - *Ward of words*	2450.-
Frankie Goes to Hollywood - Greatest Hits	2500.-
Gipsy Kings - *Love and Liberté*	2450.-
Gloria Stefan - *Cristmas Trough Your Eyes*	2450.-
Gloria Stefan - *Mi tierra*	2450.-
Jackson Browne - *I'm Alive*	2500.-
Jamiroquai - *Emergency On Planet Earth*	2450.-
Joe Satriani - *Time Machine Vol. 1*	2450.-
Jordy - *Potion magique*	2450.-
Jose Luis Perales - *Gente Maravillosa*	2450.-
Judas Priest - *Letal Works 73-93*	2450.-
K.D Lang - *Even cowgirls get the blues*	2500.-
Kris Kross - *Da Bomb*	2450.-
La Barbería - *Historias de un deseo*	2450.-
La Unión - Psychopwkester au lait	2500.-
Lemonheads - *Lome on feel*	2450.-
Los Rebeldes - *La rosa y la cruz*	2450.-
Luis Cobos - *Viento del Sur*	2450.-
Manolo Tena - *Sangre Española*	2450.-
Manuel Illan - *Resistiré*	2450.-
Marc Parrot - *Solo para loles*	2500.-
Mariah Carey - *Music Box*	2450.-
Michael Bolton - *The One Thing*	2450.-
Michael Jackson - *Dangerous*	2450.-
Miguel Bosé - *Bajo el signo de Caín*	2500.-
Mike Oldfield - *Tubular Bells*	2500.-
Ozzy Osbourne - *Live & Loud*	2450.-
Paul Simon - *1964 - 93*	2500.-
Paul Young - *The Crossing*	2450.-
Pearl Jam - *Vs*	2450.-
Phil Collins - *Both Sides*	2500.-
Pimpinela - *Pimpinela Oro*	2450.-
Platón - *Tu canción sin nombre*	2450.-
Prince - *The Hits vol. 2*	2500.-
Rage Against the Machine - *Rage against the machine*	2450.-
REM - *Automatic for the people*	2500.-
Revolver - *Revolver Básico*	2500.-
Ricky Martin - *Me amarás*	2450.-
Roberto Carlos - *Roberto Carlos*	2450.-
Rocio Jurado - *Como las alas al viento*	2450.-
Rodrigo Leao - *Ave mundi luminar*	2450.-
Rosario - *De ley*	2450.-
Sepultura - *Chaos A.D*	2450.-
Simone - *La distancia*	2450.-
Smashing Pumpkings - *Sidhese Dreams*	2500.-
Soul Asylum - *Grave Dancers Union*	2450.-
Spin Doctors - *Pocket Full Of Kryptonite*	2450.-
Stone Temple Pilot - *Core*	2450.-
Suede - *Suede*	2450.-
Teenage Fanclub - *thirteen*	2450.-
Terence Trent D'arby - *Symphony Or Damn*	2450.-
The Juliana Hatfield - *Become what you are*	2450.-
Tori Amos - *Under the Pink*	2450.-
Toto - *Absolutely Live*	2450.-
UB40 - *Promises and Lies*	2500.-

Con cada compacto que compres, una cassette C-90 ¡Gratis!

Infórmate: (93) 588 70 49

Tenemos el catálogo de "compactos" más extenso del mercado. Lo recibirás periodicamente y de forma gratuita a partir de tu primera compra. Si eres muy exigente en cuanto a gustos musicales o en diferentes estilos de Videojuegos ¡No te preocupes! porque en Swap direct los tenemos y además a precios bajísimos. Estamos conectados con E.E.U.U para ofrecerte siempre "Lo más nuevo".

Haz tu pedido enviando este cupón cumplimentado a : Swap Direct; Pza. República del Ecuador 2, 1ºB 28016MADRID.

Nombre:.......................Apellidos:......................

Dirección completa:......................

tel: ....Fecha (nacimiento) ................C.P.:...............

Población:.......................Provincia: ....

Marca con una X, los temas que te interese recibir información:
COMPACT DISC ❒ (música y reproductores) MAQUETISMO ❒
VIDEOJUEGOS: PC ❒ CD ROM ❒ VIDEOCONSOLAS ❒

ELIGE LA FORMA DE PAGO

❒ contrarreembolso.
❒ Visa.
Tarjeta Visa nº:
____/____/____/____

Firma

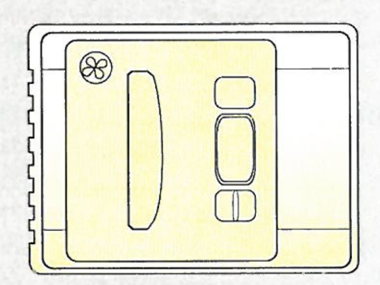
Visa-Fecha caducidad :...../....../

Grupo	Título	Gratis	Importe
1.	....	Cassette D-90	....
2.	....	Cassette D-90	....
3.	....	Cassette D-90	....
4.	....	Cassette D-90	....

Precios con I.V.A incluido. + 300 Ptas Gastos de envío TOTAL

PREVIEW

SUPER NINTENDO



J U N G L E



Preview:
JUNGLE BOOK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1



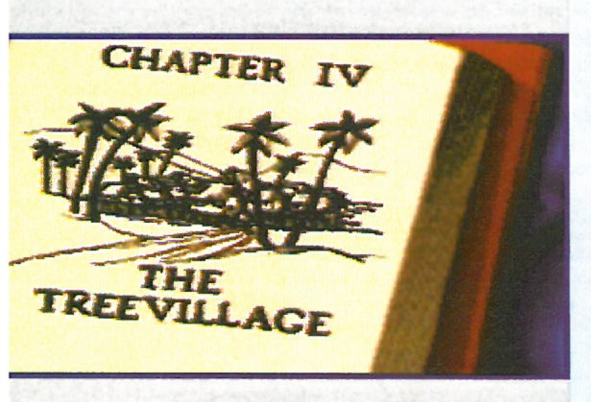


La versión para Super Nintendo del "Libro de la Selva", está a punto de ser distribuida en nuestro país, cuando todavía estamos disfrutando con las peripecias de Mowgli en el cartucho de Game Boy.

Los programadores han cuidado sobre todo el aspecto gráfico, consiguiendo que los "sprites" no sólo tengan un tamaño enorme, sino que además el movimiento sea tan fluído como si de la serie de dibujos animados se tratara. La música va a ser completamente sampleada a partir de la original, lo que le va a dar una calidad sonora insuperable.
Los escenarios en los que se







UN TARZAN

B O O K









va a desarrollar la aventura tienen como fondo la frondosa jungla, pero siempre siguiendo el orden de la película. El árbol de la serpiente, las ruinas del palacio, el poblado indígena, y muchos más que aparecen en el film harán acto de presencia en este cartucho.
Los personajes que nos encontraremos a lo largo del juego también nos van a resultar de lo más familiar. Balú, el gigantesco y glotón oso gris. Rey Louie, el jefe de los monos y uno de los enemigos de Mowgli. Baghera, la pantera negra que encontró a Mowgli perdido en la selva cuando era un crío. Kaa, la serpiente pitón que vive en su árbol gigante y Sher Khan, el tigre de Bengala y eterno adversario del protagonista.

BUSCANDO LAS GEMAS

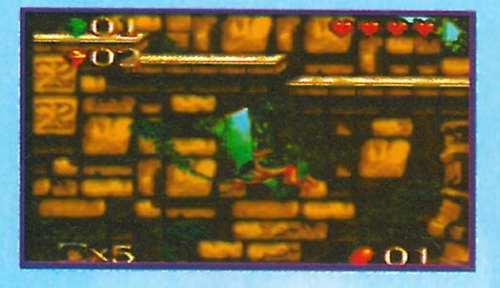
Nuestra misión en el juego será encontrar unas gemas de colores, a la vez que evitamos los numerosos peligros que nos acecharán. Las pantallas secretas van a estar a la orden del día, pues son bastante numerosas.
Esperamos con enorme impaciencia que caiga en nuestras manos esta obra de arte traducida a chips y datos.



● ● ● CARLOS F. MATEOS









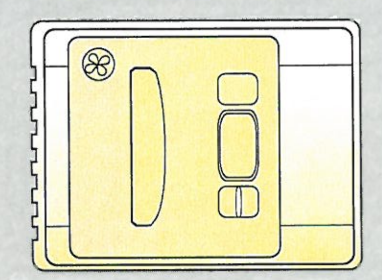






N EN MINIATURA

PREVIEW



SUPER NINTENDO

KING OF





EL FUEGO

Preview:
KING OF DDRAGONS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Capcom ha versionado desde las máquinas recreativas un exitoso arcade-rol que tiene como escenario la maravillosa Edad Media, en el que magia y brujería se mezclan perfectamente.

Seguro que a todos os sonará este juego, bien por haberos gastado más de una vez vuestra paga intentando matar a ese mago negro que se os resistía, o bien mirando cómo otros se gastaban sus dineros.
La cuestión es que este arcade, de sobra conocido, ha sido versionado para la Super Nintendo de forma perfecta.
A pesar de la mala fama que los juegos de rol se han llevado durante estas últimas semanas, hemos descubierto, de forma sorprendente, el increíble número de lanzamientos de cartuchos basados en este interesantísimo tema, y King of

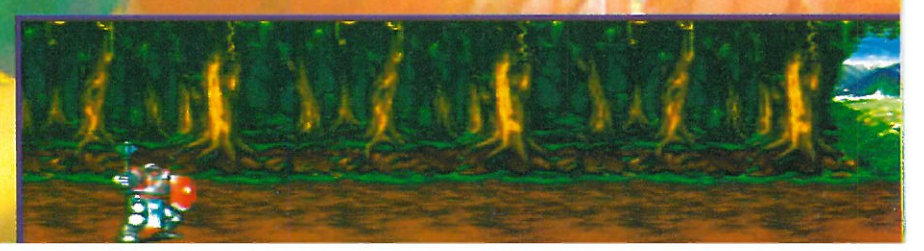


Dragons es uno de esos. Aunque no está basado en unas reglas específicas, los programadores han tomado pinceladas de todos los existentes hasta el momento para crear unas reglas propias. Para jugar podremos escoger hasta cinco personajes









D R A G O N S







DESTRUCTOR



diferentes, cada uno con sus propias características y formas de atacar y defenderse.

MUCHOS MEGAS DE AVENTURA

King of Dragons ha sido creado con 16 megas de memoria, por lo que no hace falta decir que el juego va a tener todo lujo de detalles tanto gráficos como sonoros. Dentro de muy poco este fantástico cartucho va a ser distribuido en España y vamos a poder disfrutar de cientos de aventuras medievales.

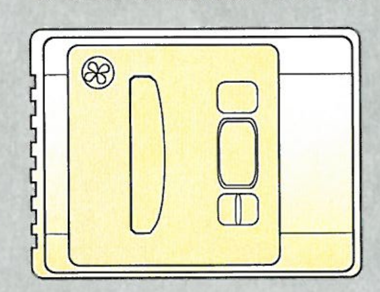
CARLOS F. MATEOS







PREVIEW



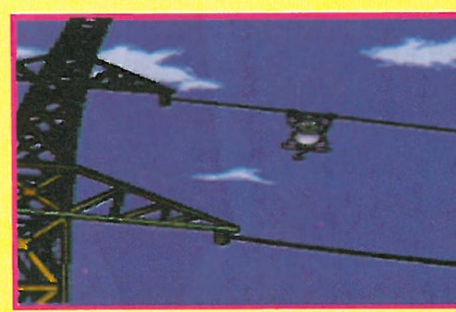
Preview:
EEK THE CAT
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: OCEAN
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

Aunque os parezca increible, nos encontramos ante el primer simulador de "ángel de la guarda" diseñado para consola. ¿Qué como se come esto? Nada, nada, leed las siguientes lineas donde os explicamos como podéis ejercer como tales...



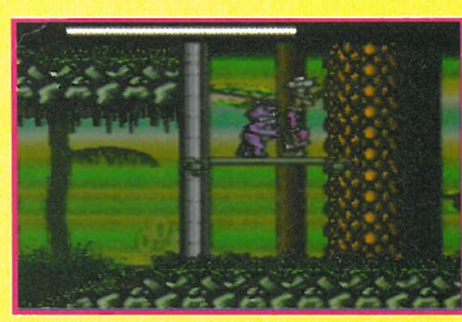


PROT











El argumento del juego consiste en guiar a un fiel gato en su misión de salvar de cualquier peligro a sus amos, los cuales se encuentran sumidos en el sueño de Morfeo. Estos sonámbulos tienen la desagradable costumbre de abandonar la seguridad de sus camas lo cual les hará caer en multitud de trampas y peligros, si tú, Eek el gato, no les ayudas a sobrevivir en sus sueños.
Los conocedores de los juegos para ordenador PC y Amiga, recordarán un programa no muy antiguo, basado precisamente en estas mismas directrices, "Sleepwalker", cuyo protagonista no



EEK THE CAT







ECTOR GATUNO

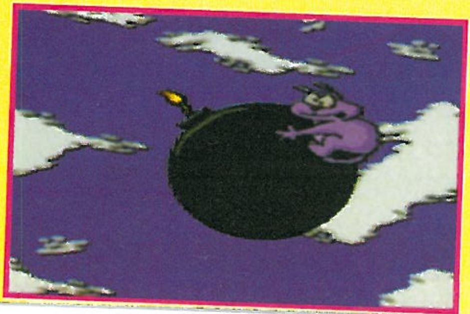
era un gato sino un perro. No en vano, los programadores de ambos juegos son los mismos (Ocean Software), por lo que podemos considerar a Eek una nuevo versión para consolas del juego antiguo, si bien, lógicamente, se le han renovado todos los gráficos y cambiado las melodías. No por ello es menos original, ya que los usuarios de la Super Nintendo no contabamos con ningún cartucho de este estilo. Para salvar de los peligros a los "bellos" durmientes, contamos únicamente con nuestra habilidad a la hora de enfrentarnos con los diferentes tipos de perversos rompecabezas que encontraremos por el camino, y con la posibilidad de utilizar nuestro cuerpo como ayuda: podemos servir como puente gatuno, de muelle... e incluso es posible "acariciar las nalgas" del sonambulo con una soberbia patada que le eleve, literalmente, por los aires -¿divertido, no?-. Aunque el cartucho no este todavía finalizado al 100%, os podemos augurar que os va a sorprender. Su soberbia presentación es de lo mejor que hemos visto en la Super, y los gráficos que acompañan al desarrollo del programa son muy simpáticos. Esperamos con impaciencia poder ejercer pronto de ángeles de la guarda con la ayuda del pobre Eek.



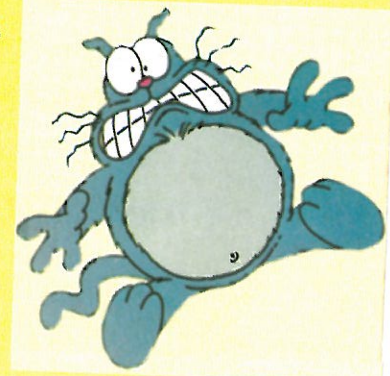




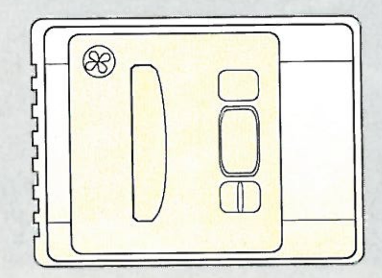




ANTONIO GREPPI



SUPER NINTENDO



Preview:
LEGEND
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ARCADE ZONE
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

L E G E N D



EL MITO GE

En muy poco tiempo, un cartucho basado en una mezcla entre los míticos juegos "Final Fight" y "Golden Axe", va a aparecer en nuestra tienda habitual, para que disfrutemos de una historia al más puro estilo de las aventuras de Conan.









La leyenda dice que algún día llegará la oscuridad al mundo, precedida por un ejército de no muertos y monstruos deformes y que el mundo será sumido en un caos de destrucción, plagas y fallecimientos. Pero también cuenta la aparición de dos almas gemelas, guerreras







innatas que protegerán a los inocentes y desvalidos, devolviendo la paz y el orden que tanto será anhelado. Más o menos este es el argumento de este nuevo juego de lucha, ambientado en la época en que la espada y la brujería luchaban entre si por el dominio del mundo. En el juego controlarás a dos hermanos nacidos con la marca de la venganza,

MELO

controlando cada uno un arma distinta. El primero lleva una afiladísima espada de dos manos capaz de partir en dos un jabalí de un solo golpe, y el segundo un hacha de batalla sedienta de sangre enemiga. El arcade se desarrolla en un scroll lineal hacia la derecha, en el que nos atacarán mil y un adversarios, cada uno con una forma de ataque distinta. La ambientación está muy conseguida, gracias a los efectos de niebla y oscuridad que el juego posee, y por si esto fuera poco, el Modo-7 ha sido empleado a mansalva para deleite de todos los que tengan este cartucho.











UN JUEGO BARBARO

Dentro de poco vamos a poder disfrutar de las aventuras de estos dos gemelos, que seguro se van a poner en los primeros puestos de las listas a base de hachazos y mandobles. Nosotros mientras tanto nos estamos entrenando en la redacción con algunas clases de esgrima para que este cartucho no nos pille tan de sopetón.



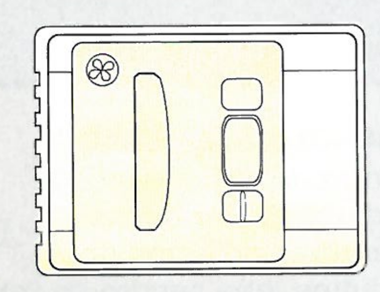
CARLOS
F. MATEOS

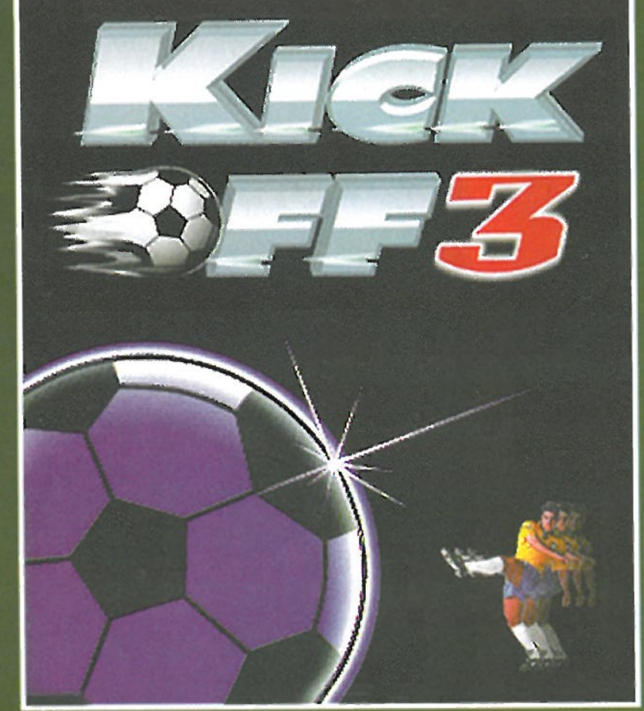






SUPER NINTENDO





Preview:
KICK OFF 3
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
IMAGINEER / ANCO
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

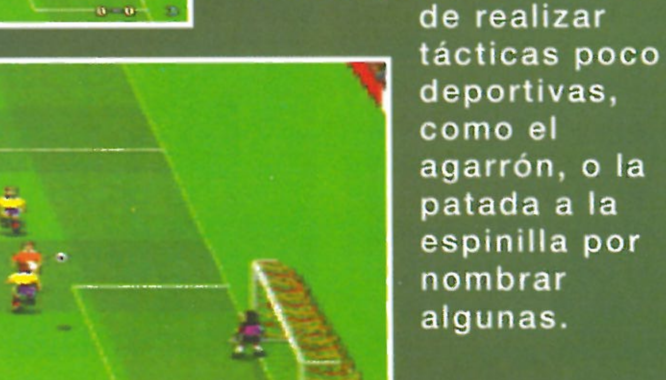
DE TAL PA...

Dentro de muy poco tiempo, la saga más gloriosa de videojuegos dedicados al fútbol va a dar de nuevo mucho de que hablar, pues la tercera y hasta ahora última parte está a puntito de salir al mercado para hacernos disfrutar del mejor balompié para consola.

La técnica empleada hasta ahora por los programadores de las dos partes anteriores ha cambiado radicalmente, pareciéndose esta última entrega a sus predecesoras prácticamente sólo en el título. La visión del campo ahora es horizontal, dejando así a un lado la cenital utilizada en «Kick Off» y «Kick Off 2». El sistema de manejo ha sido también cambiado, pudiendo hacer desde un tiro directo a puerta, hasta una volea perfecta para superar a varios defensas. También tendrás la posibilidad de realizar tácticas poco deportivas, como el agarrón, o la patada a la espinilla por nombrar algunas.





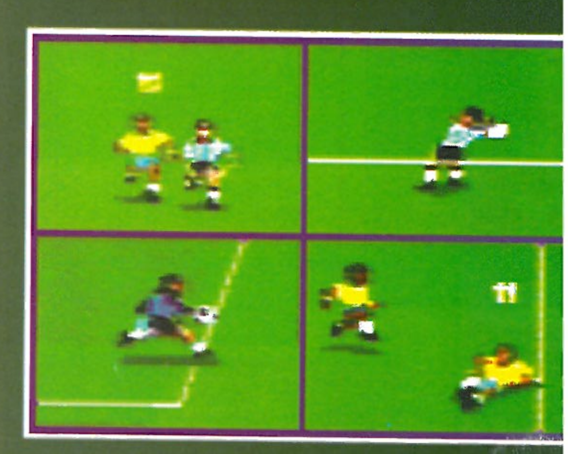


KICK OFF 3

El juego va a incluir además las opciones de siempre, es decir, campeonato entre dos jugadores para disputar un partido con tus amigos, partido amistoso, en el que el resultado no influirá en el transcurso del juego o liga internacional, que nos permitirá ganar la Copa del Mundo.
A la hora de elegir equipo puedes hacerlo de entre todos los que participaron en el mundial, cada uno con sus niveles de manejo del balón, rapidez, y agilidad, que diferencian un grupo bueno de otro no tanto.
Esperemos que esta tercera parte sea tan buena o más que sus predecesoras.

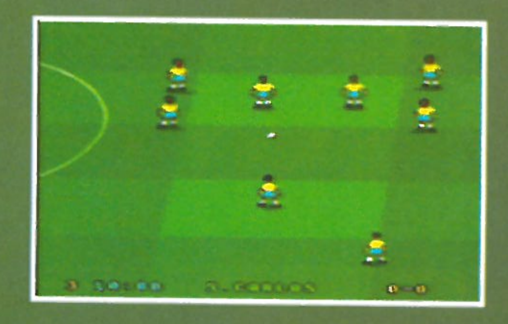








LO, TAL ASTILLA





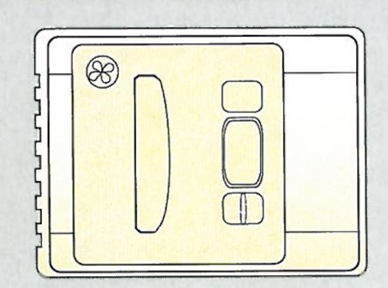






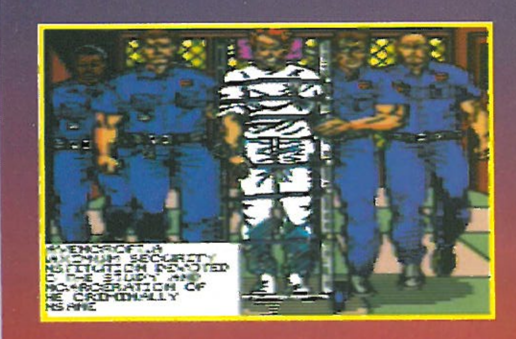


SUPER NINTENDO



MAXIMU









Preview:
MAXIMUM CARNAGE
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: LJN
Distribuidor: BUENA VISTA
Nº Jugadores: 1



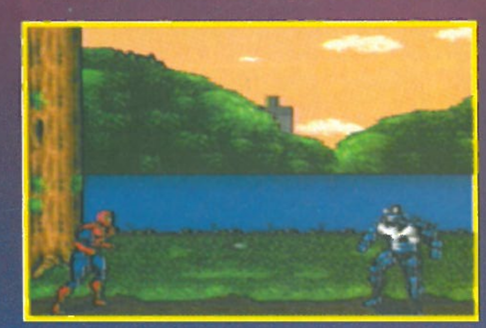
Maximum Carnage es un nuevo juego creado con los personajes de la Marvel, en particular todos los que rodean al mundo de Spider-Man, que acaba de ser puesto a la venta en Estados Unidos, y que se haya a punto de ser distribuido en nuestro país.

El cartucho no está diseñado como un típico juego de lucha callejera en el que tendrás que acabar con cientos de adversarios con la única ayuda de tus puños, sino que, en función de los personajes que vayas eligiendo, tu aventura se desarrollará de una manera o de otra.
Por lo que hemos podido ver, los movimientos que les han











M CARNAGE

TAIL DE HEROES







sido otorgados a los gráficos son asombrosos.
Todos y cada uno de los escenarios, al igual que los "sprites" han sido diseñados por el dibujante oficial de los tebeos de Spider-Man, lo que, como podréis comprobar con las pantallas que adjuntamos, realza aun más, si cabe, el realismo de la acción.
Además, el sonido se va a ver resaltado gracias a una onomatopeya del golpe ("Pow", "Kchack").
El juego sigue en gran parte la historia narrada en los cómics, y en concreto, la que une a Venom, antiguo enemigo, con el protagonista para acabar con un adversario común: el demente Carnage.

UN JUEGO DE PELICULA

El juego ha creado tanta espectación por tierras



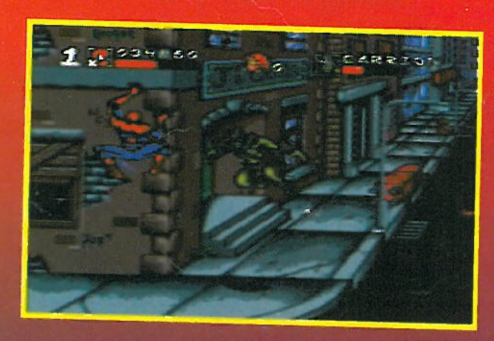








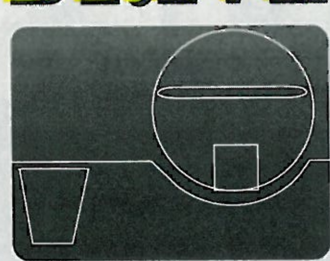




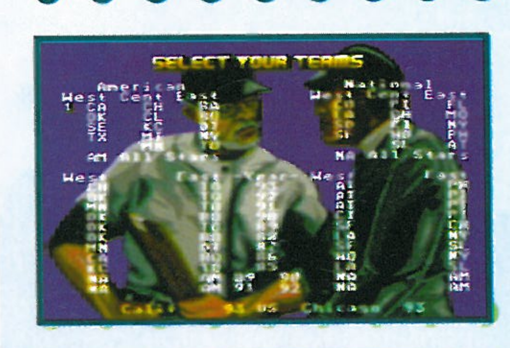
americanas, que incluso se está realizando una película, basada en este carismático personaje. El actor que va a encarnar a Spider-Man es Michael Biehn ("Terminator", "Aliens", "Abyss"), pero la sorpresa la depara el actor que encarna al malvado Doctor Octopus, nada menos que Arnold Schwarzenegger.

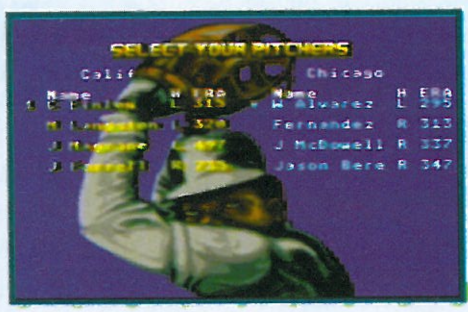
● ● ● EL CHIP ANONIMO

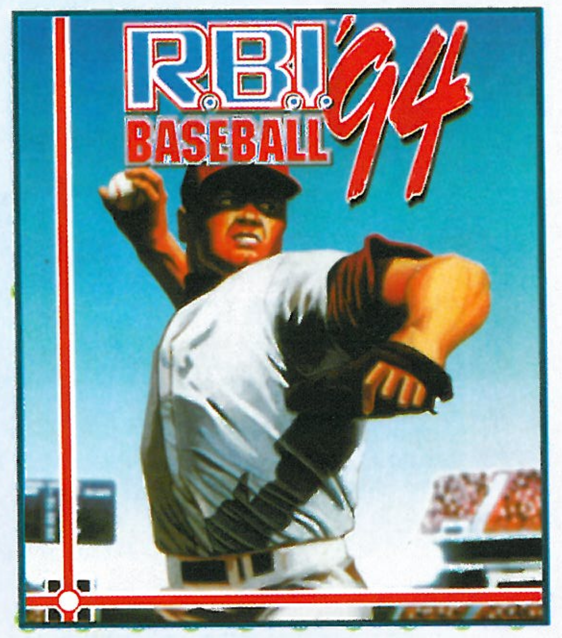
MEGA DRIVE



R.B.I. BASEBALL'94







Preview:
R.B.I. BASEBALL '94
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: TENGEN
Distribuidor: ERBE
Nº Jugadores: 1 ó 2

Que un deporte como el Baseball tenga tan poca popularidad en nuestro país, no es motivo para que un juego no la tenga, y R.B.I. 94 nos lo va a demostrar a todos.

Aunque no seréis muchos los lectores que entendáis más o menos las reglas de este deporte, no tenéis por que preocuparos, ya que en el cartucho viene un completo manual de instrucciones que te explica en reglas generales como jugar un partido de forma eficaz.
Los gráficos del juego han sido digitalizados para que parezcan más reales, y la verdad lo han conseguido, pues el movimiento es prácticamente continuo.

Al final de cada encuentro seremos aleccionados por el entrenador de nuestro equipo, que nos dará consejos sobre como hacer que los jugadores sean más eficaces en su puesto. Estadísticas, cambios, campeonatos y ligas están a la orden del día en uno de los juegos de baseball más completos que hemos tenido oportunidad de ver, y que muy pronto llegará a nuestro país.

EL CHIP ANONIMO

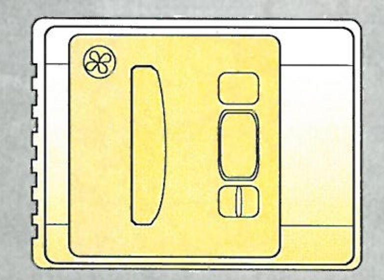






CAMPO DE SUEÑOS

SUPER NINTENDO



JELLYBOY



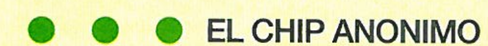


Preview:
JELLYBOY
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

CONVIERTETE EN LO QUE QUIERAS

Próximamente aparecerá en tu tienda habitual un nuevo cartucho que, aunque tiene el toque clásico de los antiguos juegos de plataformas, reune mil y una características innovadoras.

El personaje que va a protagonizar el juego en cuestión parece totalmente inspirado en una antiquísima serie de animación llamada "Los Barbapapás", en la que podíamos disfrutar de las peripecias de una familia que se podía transformar en cualquier objeto, pues a medida que vas cogiendo items, Jelly, que así es como se llama el protagonista de este original juego, irá cambiando de forma.
La misión de Jelly será encontrar seis objetos mágicos, situados cada uno en una fase diferente, que le permitirán viajar de nuevo a su mundo.
Por lo que hemos podido ver, los gráficos van a ser súper simpáticos, y con unos movimientos fantásticos.
Muy pronto Jellyboy llegará a nuestras pantallas para llenarlas de colorido y diversión.



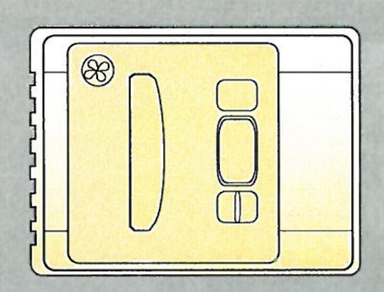
EL CHIP ANONIMO

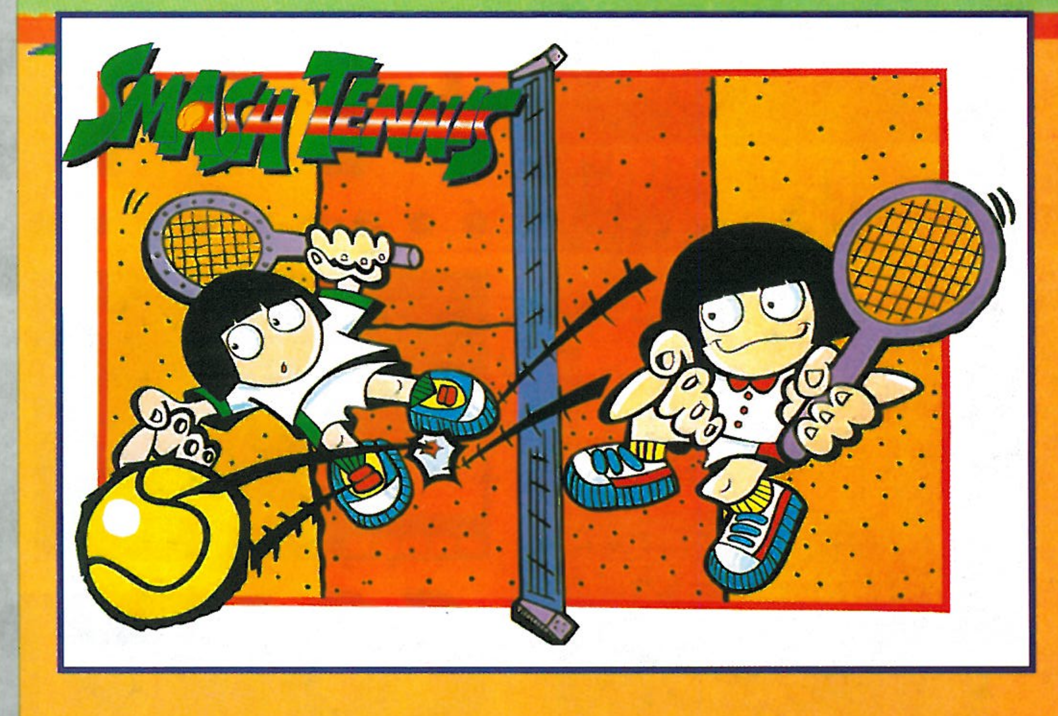






SUPER NINTENDO



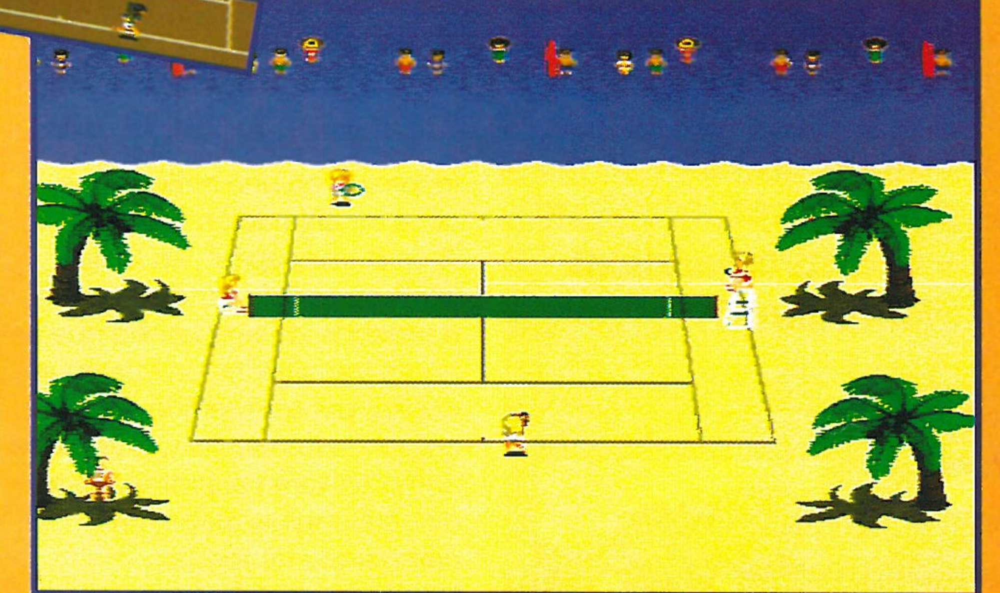


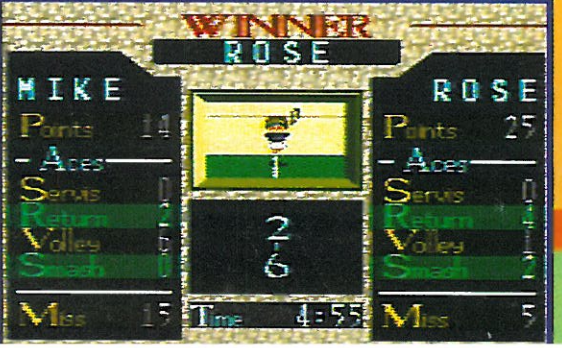
Pasarela:
SMASH TENNIS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NAMCO
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4

Todos los amantes del deporte de la raqueta van a disfrutar de lo lindo con este nuevo cartucho de Namco. Si os gustó el increíble Super Tennis prestad atención, pues este cartucho es el único hasta ahora que ha logrado superarle.

Como os comentamos en la Preview de nuestro anterior número, este cartucho apareció el año pasado en Japón con el nombre de Super Family Tennis. A pesar de la tardanza en sobrepasar nuestras fronteras, el cartucho no ha perdido ni un ápice de su frescura, jugabilidad y simpatía. En el trasvase eso si, ha perdido su nombre, convirtiendose éste en Smash Tennis. El juego se desarrolla en dos diferentes tipos de partidos: las exhibiciones y los torneos. Los torneos se desarrollan en las clásicas pistas rodeadas de público, siendo estas de tres diferentes materiales: tierra

CHANGE COURT
PETER
DARREN

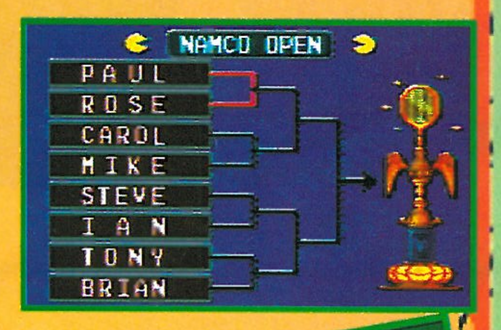




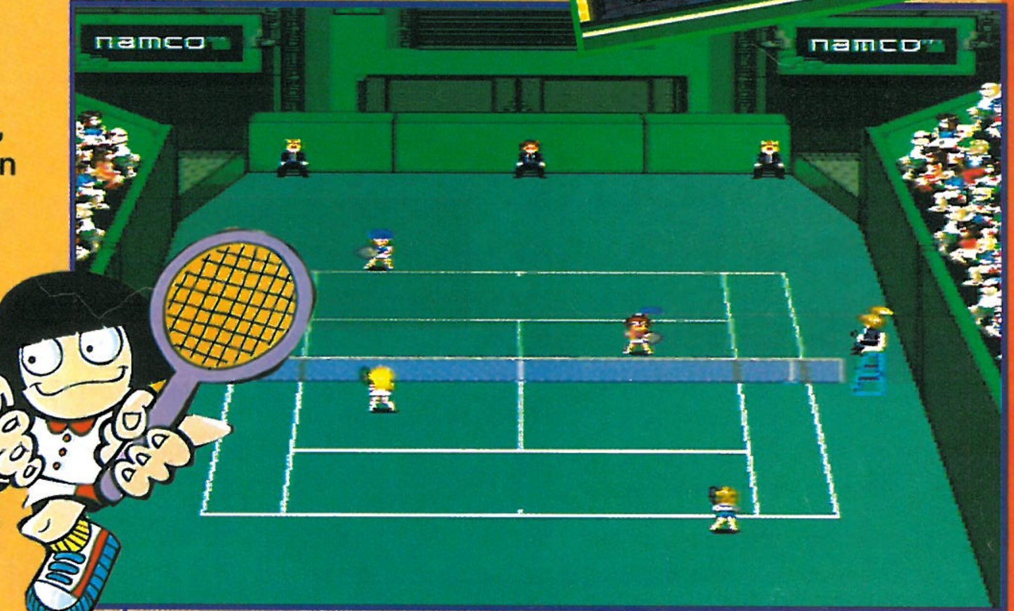
LO QUE NEC

SMASH TENNIS





bátida, hierba o pista artificial. Para ganar un torneo hemos de superar a los diferentes rivales, avanzando por las respectivas eliminatorias hasta llegar a la final; si la superamos recibiremos un trofeo en calidad de campeones. Eso sí, al finalizar cada torneo también obtendremos un socorrido password para avanzar al siguiente torneo al retomar el juego otro día. Donde el juego destaca por su simpatía es en el modo exhibición. En él, además de encontrar las pistas de juego del modo torneo, también tendremos acceso a cinco nuevos terrenos: una playa, donde la arena hace rebotar



ESITAS ES HUMOR

mal a la bola, mientras un cangrejo se pasea por la misma; el club de tenis, donde un conjunto de nubes y palomas entorpecen la visión de la bola; el templo, donde un travieso gato puede llevarse más de un pelotazo; el hotel, desde donde contemplaremos unas hermosas vistas montañosas; y por último, la montaña donde un escalador puede sufrir las iras de nuestras pelotas desviadas.



TENIS EN TODA REGLA

Smash Tennis destaca ante todo por su simpatía y por su respeto en todo momento a las normas del tenis, ya que a pesar de su tono humorístico se mantienen los jueces que hacen respetar los diferentes puntos y tipos de faltas. Los gráficos son muy buenos en los fondos (sobre todo en los escenarios de exhibición) pero quizás se le pueda achacar poseer unos personajes demasiado infantiles, aunque todo va en gustos. La parte sonora está muy bien realizada, destacando las diferentes melodías y las voces digitalizadas de los árbitros. Personalmente, mi cartucho preferido de tenis. Os lo recomiendo a los amantes de los juegos deportivos, por su perfecta mezcla de deporte y humor.

●●●● ANTONIO GREPPI

VALORACION	
JUGABILIDAD	94
MOVIMIENTOS	88
GRAFICOS	91
SONIDO	90
ORIGINALIDAD	87
TOTAL	91



¡¡NO LO OLVIDES!! TIENES UNA CITA EN TU QUIOSCO CON...



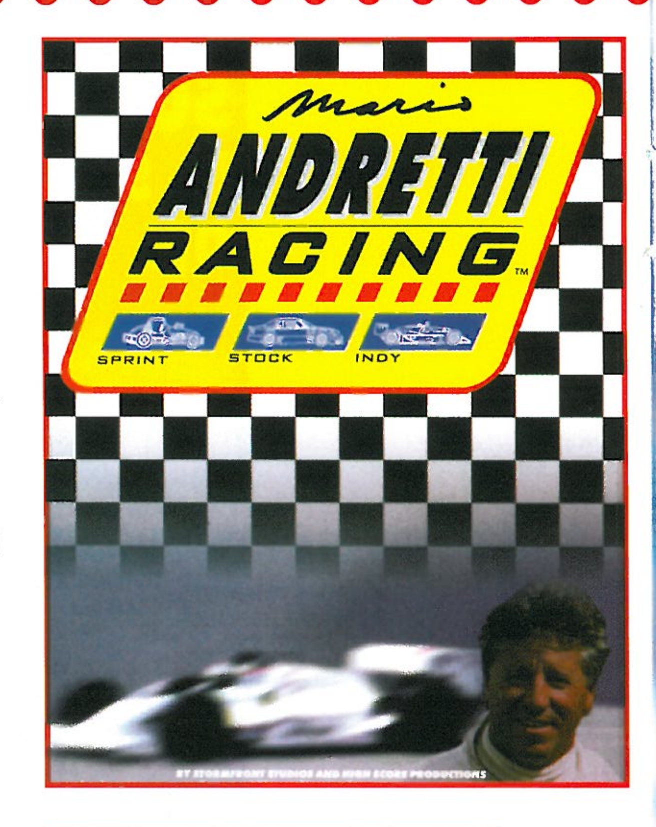
todo lo que necesitas saber sobre el mundo del videojuego para PC. Y recuerda, con cada número te ofrecemos la “demo” del juego más actual del momento, un coleccionable sobre todo lo que debes saber de "informática hardware & software" y mucho, mucho más.

¿A QUE ESTAS ESPERANDO? APUNTATE A OK PC, LA UNICA REVISTA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS PARA PC

MEGA DRIVE

MARIO AND

Para los que no la conozcáis, la Fórmula Indy es un campeonato automovilístico paralelo a la Fórmula 1. La competición se desarrolla casi íntegramente en Estados Unidos, aunque a veces alguna carrera se celebra en circuitos de otros países. En Europa era poco conocida gracias al auge y a las grandes estrellas que participaban en la Fórmula 1, pero desde que Nigel Mansell abandonó esta categoría para trasladarse a un equipo de la Indy, esta competición tiene el reconocimiento que se merece.
El protagonista que cede su nombre al cartucho es Mario Andretti, cuya gran trayectoria profesional se terminará al final de esta temporada con su retirada.



Pasarela:
MARIO ANDRETTI RACING
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

En el año de la retirada de Mario Andretti, uno de los corredores más prestigiosos de la Fórmula Indy, Electronic Arts ha decidido honrarle creando un cartucho para Mega Drive basado en su experiencia como corredor de coches.

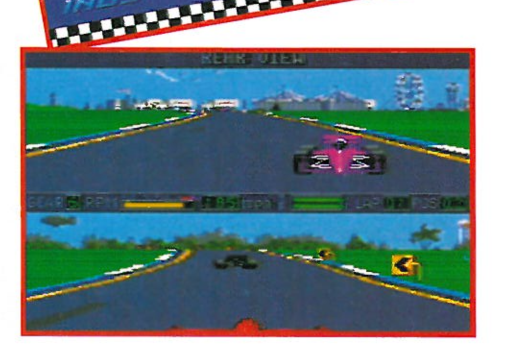




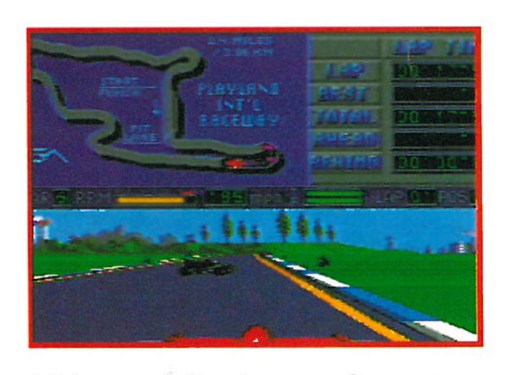
ANTES DE LA CARRERA

Es posible mejorar las características de cada coche antes de comenzar una nueva carrera.
Os aconsejamos visitar siempre el garaje para arreglar los vehículos.





A VELOCIDAD DE VERTIGO



El juego intenta seguir fielmente la carrera del deportista desde que comenzó en el mundo de la competición corriendo con automóviles de serie, después con sprints (unos pequeños buggy's que se utilizan habitualmente sobre tierra), y finalmente con los Fórmulas Indy, pudiendo elegir cualquiera de las tres categorías desde el principio.

VARIEDAD DE OPCIONES

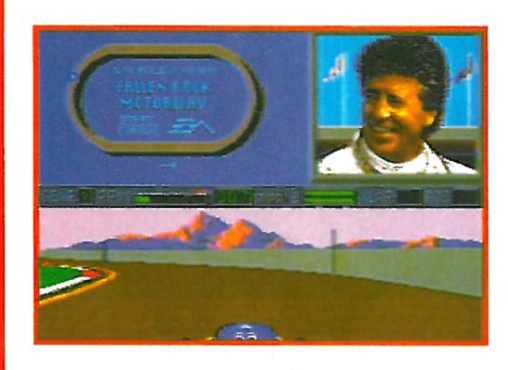
Aunque el juego se desarrolla como cualquier otro juego de coches, es decir, carreras en diferentes circuitos, cuenta con

CIRCUITOS

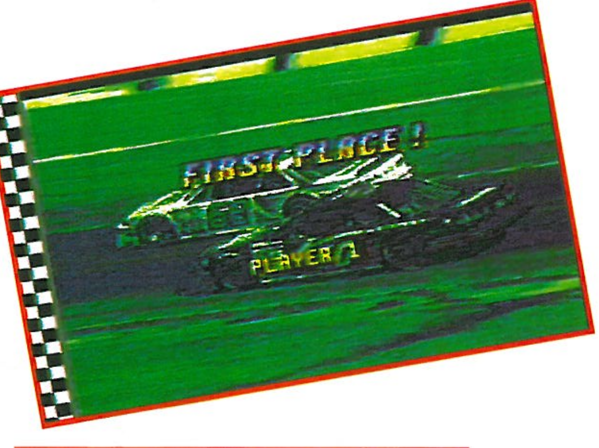
El cartucho cuenta con cinco diferentes circuitos para cada coche, sumando en total la cifra de quince. Estos son algunos de los mapas de cada carrera.





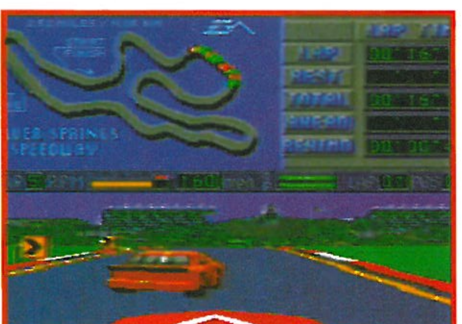








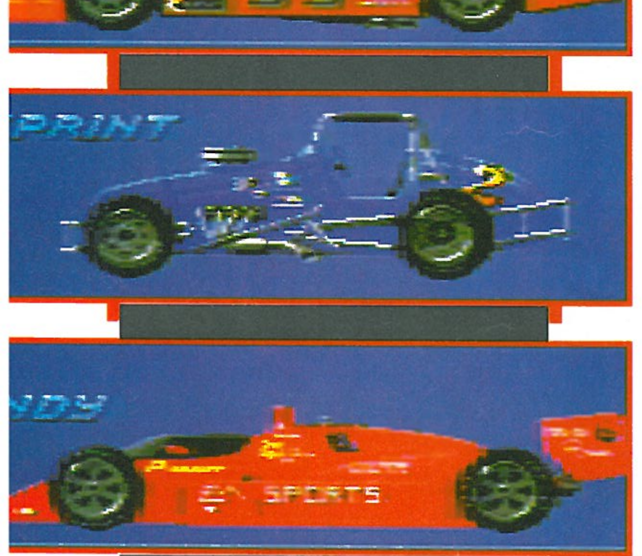




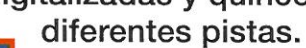
COCHES

A pesar de que el juego se basa principalmente en la Fórmula Indy, cuenta con tres diferentes tipos de coches: Fórmulas, vehículos de serie y los rápidos Sprints.





muchas opciones como la ya comentada elección de coches, marchas, e incluso la posibilidad de modificar completamente el motor y otras especificaciones del auto.
Gráficamente, el juego se parece mucho al F-1 de Domark, pero Mario Andretti Racing incluye tres diferentes coches, además de imágenes digitalizadas y quince



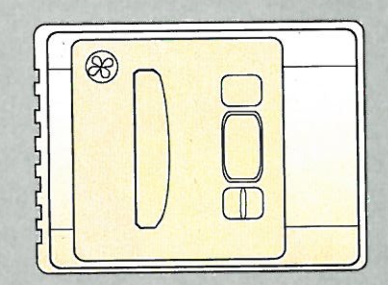
diferentes pistas.
También es posible jugar en modo dos jugadores gracias a que la pantalla se parte, técnica más conocida como “Split Screen”. Cuando juega un único participante es posible ver el juego a pantalla completa o utilizar la parte superior para obtener diferentes vistas de la situación en carrera. Cabe destacar también los videos que podemos observar cuando entramos en boxes.
El apartado sonoro esta bien realizado, aunque como ocurre en este tipo de juegos el sonido del motor durante las carreras se hace demasiado repetitivo. En resumen, un cartucho adecuado para los amantes de los juegos de carreras.



● ● ● ANTONIO GREPPI



SUPER NINTENDO



ITCHY &

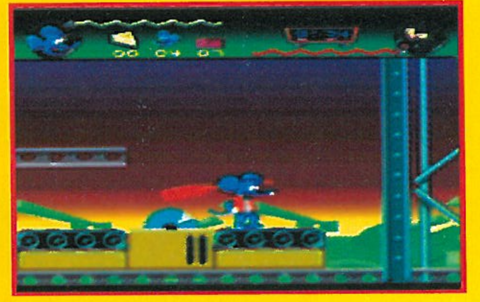


Pasarela:
ITCHY & SCRATCHY
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor:
BUENA VISTA
Nº Jugadores: 1 ó 2

MENUDOS

Estos dos simpáticos personajes, pertenecientes a la famosa serie "Los Simpsons", encarnan a los locos dibujos animados que más ven Bart y Lisa por la televisión. Ahora este juego te ofrece la posibilidad de crearte tu propio capítulo de esta peculiar serie.





SCRATCHY

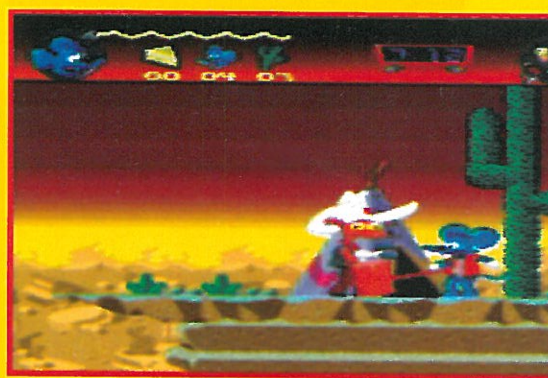
ANIMALITOS







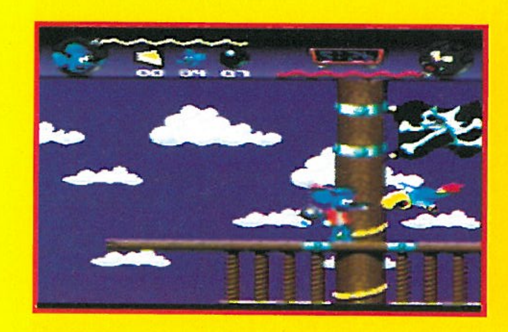


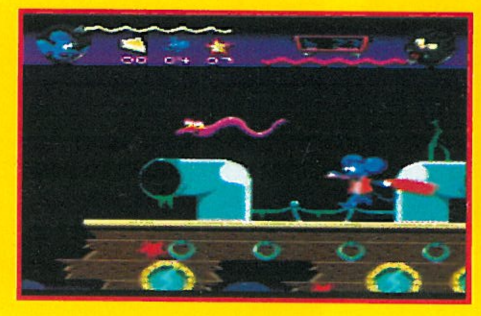




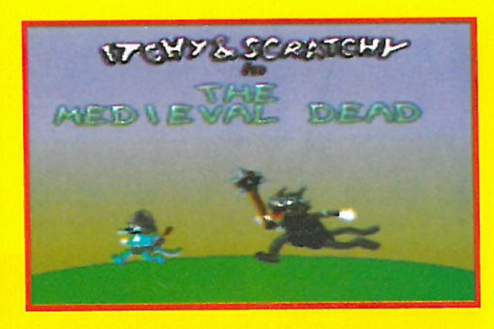


En este cartucho encarnas a Itchy, el maníaco ratón, y tu misión será acabar con Scratchy, utilizando las armas que podrás coger en cada nivel.
El armamento es de lo más variopinto, pues va desde una sartén oxidada hasta una metralleta o un bazooka, por nombrar algunas. Sin duda las más impresionantes son los hachas, pues, literalmente, parten por dos al pobre minino.
El juego consta de nueve fases totalmente diferentes. El edificio en construcción, en el que podrás emplear un martillo pilón, bloques de cemento, clavos, gruas, en definitiva, unos graciosos juguetes.
En el castillo medieval tendrás a tu disposición

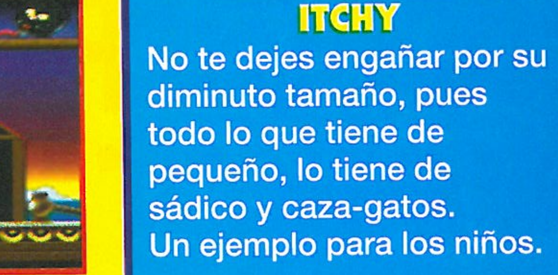






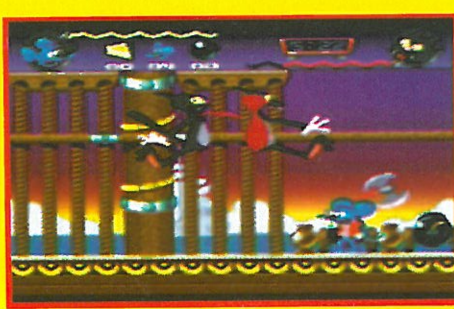


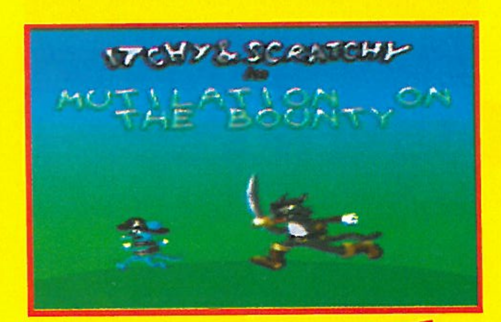




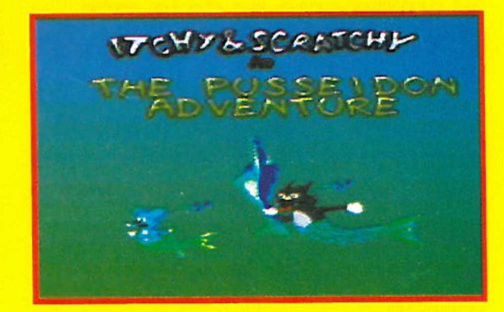
ITCHY

No te dejes engañar por su diminuto tamaño, pues todo lo que tiene de pequeño, lo tiene de sádico y caza-gatos. Un ejemplo para los niños.









todos los instrumentos de tortura utilizados en aquella época. También visitarás el galeón español, donde tendrás que luchar con un Scratchy gigante con pata de palo, mientras que en la fábrica podrás usar la maquinaria pesada para acabar con el repelente felino. En el oeste salvaje

SCRATCHY

Un no tan inocente gato, que hará todo lo posible para sobrevivir a los caprichos destructivos de su "compañero" roedor.









harás lo propio con arcos, pistolas y totems indios.
El siguiente nivel transforma a Itchy y a Scratchy en dos gráciles sirenas, pues tendrán que luchar en las profundidades del mar, donde nos atacarán peces carnívoros, medusas, almejas y demás fauna marina. La prehistoria es uno de los niveles más difíciles, pues hay que evitar caer en los numerosos ríos de lava existentes.
Si has sobrevivido a todo esto, podrás acceder al último nivel, que es ni más ni menos que la casa de la familia Simpson. Allí tendremos como enemigo de final de fase a la propia madre de Scratchy, que, harta de las palizas que recibe su hijo va a encargarse en persona de acabar con el pulgoso ratón.

LA OTRA CARA DE LA MONEDA

Este cartucho ha conseguido darle la vuelta a la tortilla, pues ha destrozado el clásico de que el gato persigue al ratón. Aquí más le vale a Scratchy correr como alma que lleva el diablo, pues en esta ocasión es el ratón el que lleva la voz cantante.
Los gráficos son muy divertidos, pues tienen el mismo estilo loco de los dibujos de la serie. Los movimientos, aunque van un tanto a saltos, son tolerables, pero sobre todo, lo que más destaca del juego son las secuencias en las que el ratón acaba con el gato.
Si quieres pasártelo bien, mientras rompes el mito de "como el ratón y el gato", este es tu juego.

EL CHIP ANONIMO

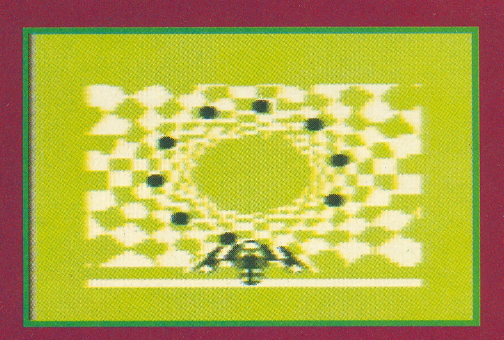


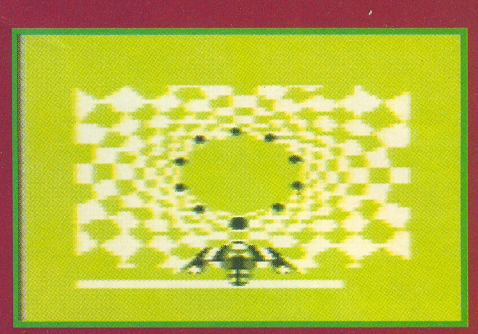


PASARELA

GAME BOY

LAWNM

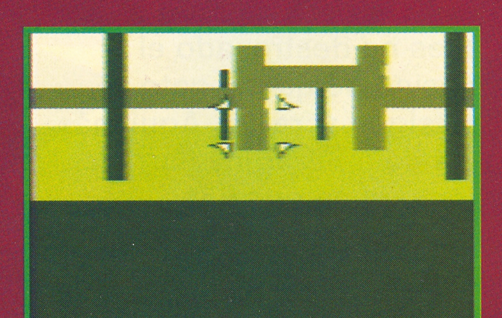


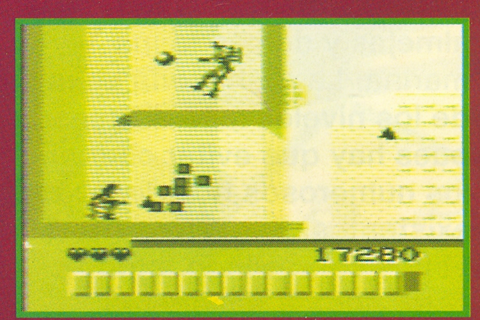


Pasarela: LAWNMOWER MAN
Consola: GAME BOY
Compañía: ABSOLUTE
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

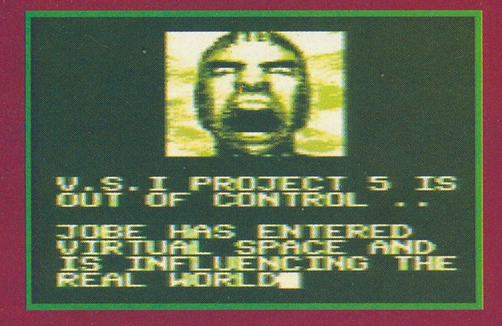
Una de las últimas películas en las que el ordenador ha tenido un papel relevante fue precisamente "Lawnmower Man", o "El Cortador de Césped", nombre con el que se conoció la película en nuestro país. Pues de la mano de Absolute llega a nuestras manos la oportunidad de vivir las mismas experiencias del film en la Game Boy.

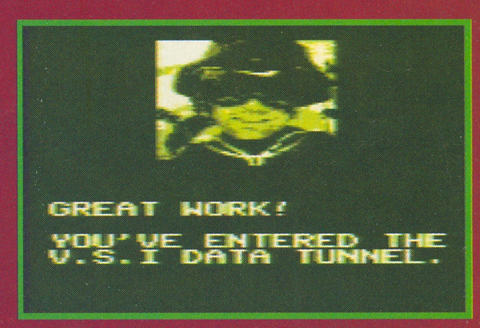
Lawnmower Man es un arcade de plataformas en el que nuestro objetivo será idéntico al de la película, es decir, pararle los pies a tu antiguo jardinero, que por medio de la realidad virtual y drogas, ha conseguido aumentar su inteligencia hasta niveles sobrehumanos, incluso hasta crear su propio programa de computación, en el que él es el rey.
El juego se desarrolla en dos ámbitos diferentes. El primero es la vida real, en el que el doctor que realizó el experimento, que es el personaje al que tu controlas, se enfrentará con perros policías, y toda clase de maleantes, con la simple ayuda de una pistola que convierte a las personas en masas virtuales.
La segunda parte del juego se desarrolla dentro de la máquina





INTRODUCET

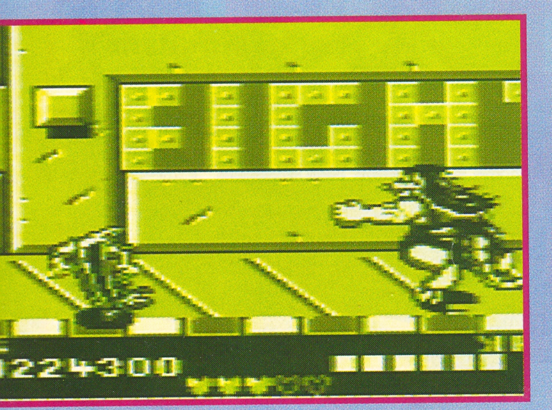


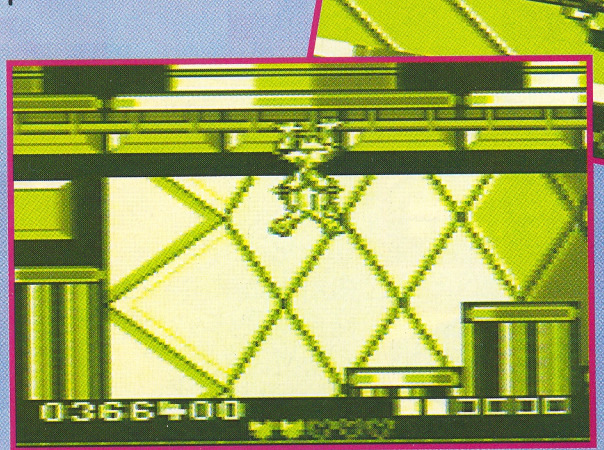


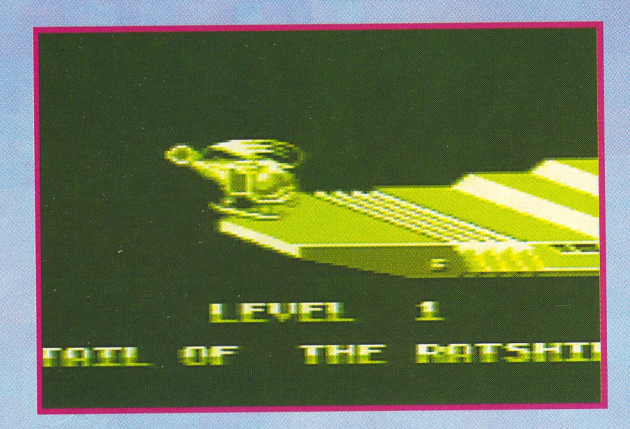
& DOUBLE DRAGON

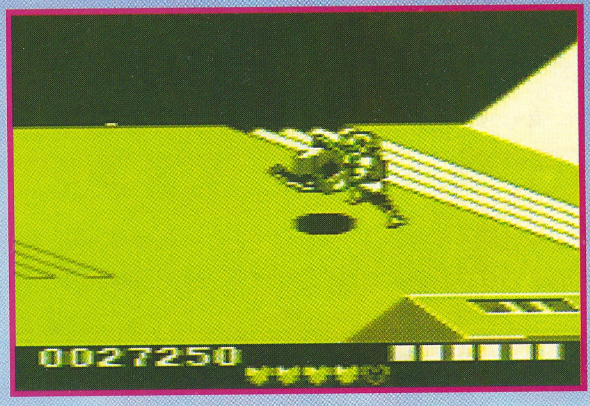
En esta ocasión el problema ha llegado por partida doble, pues la malvada bruja que hizo la vida imposible a nuestras simpáticas ranitas se ha unido al malvado Mr. Big, villano entre los villanos, con el que tuvieron que combatir en numerosas ocasiones los hermanos Billy y Jimmy.
El objetivo que pretenden llevar a cabo es, ni más ni menos que conquistar la Tierra desde su base aerea.

Con lo que no cuentan es con que sus eternos enemigos las Battletoads y los Double Dragon se han juntado para formar una de las pandillas más poderosas de todos los tiempos.
El ingeniero en computadoras, con cara de loro, que acompañó en todo momento las correrías de esas simpaticotas ranas, ahora lo hará también con los gemelos karatekas. Su primera incursión será en la superficie de la nave donde residen las dos bandas enemigas. Más tarde, tras encontrar una entrada secreta al interior, comenzarían las verdaderas aventuras. El juego está hecho de forma que todos

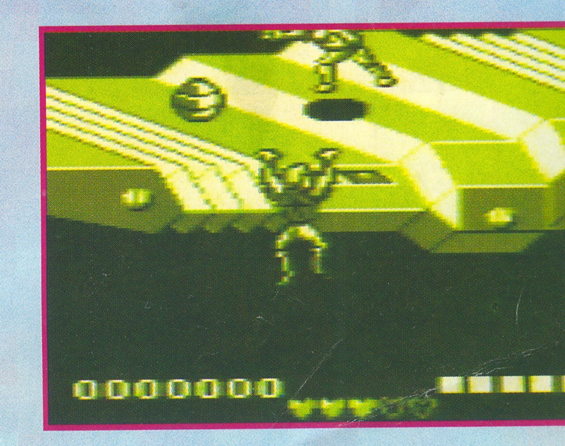




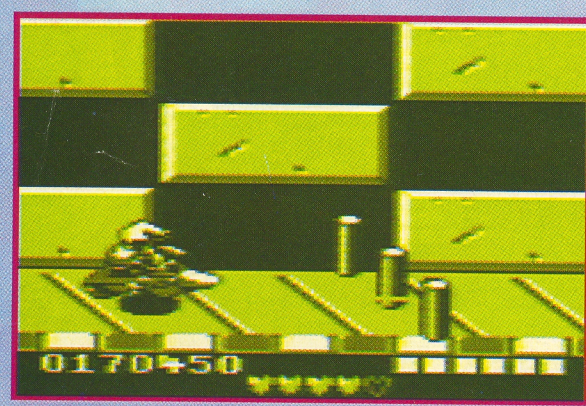


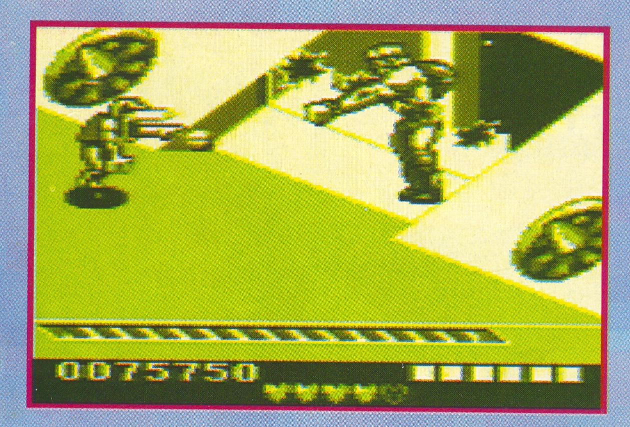


HACE LA

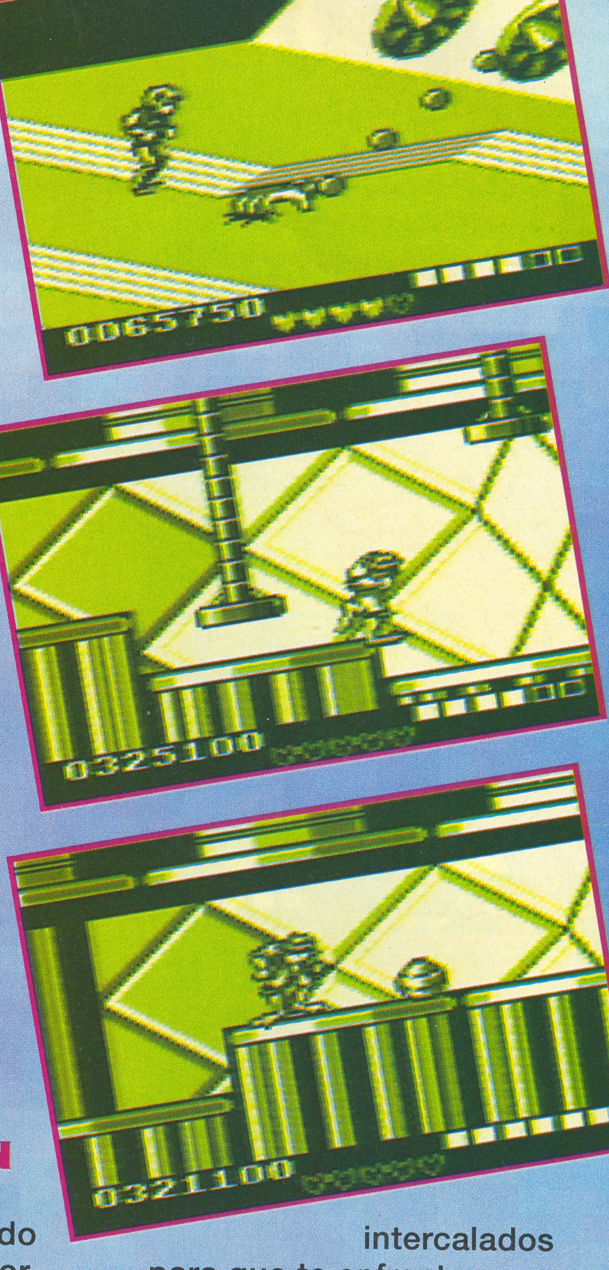








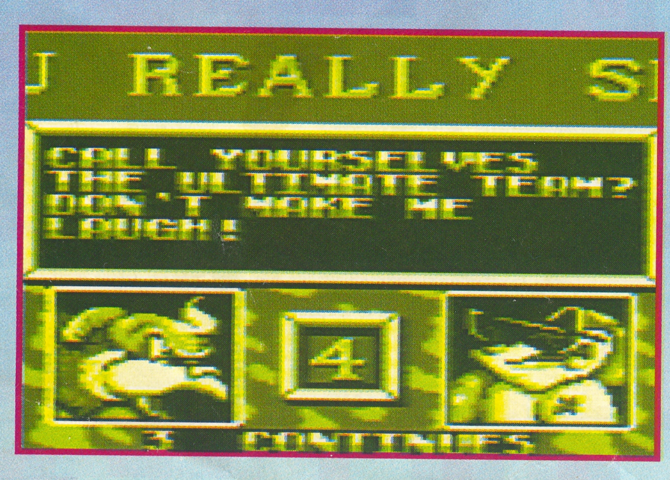
totalidad.
Este arcade de lucha se desarrolla con un "scroll" horizontal durante la mayor parte del tiempo, pero que a veces cambia de dirección, según la situación en que nos encontremos, es decir, cuando bajemos por un ascensor, o descendamos por un pozo con una cuerda, la lucha tendrá que realizarse en un escenario vertical, lo que significa menor espacio de acción y mayor dificultad de movimiento.

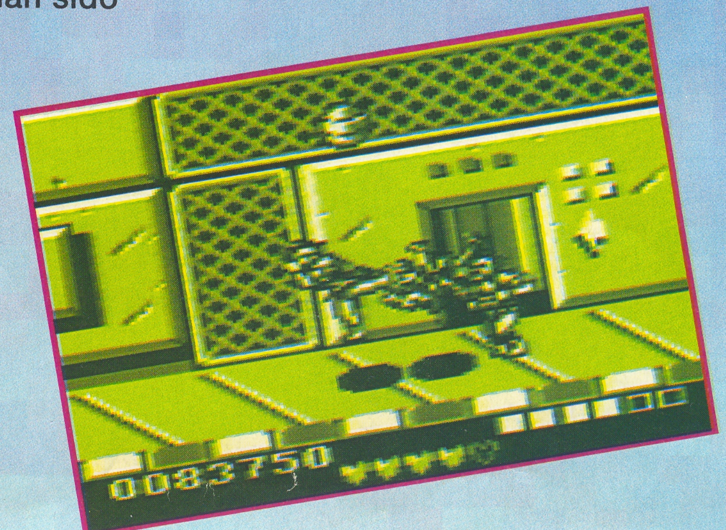


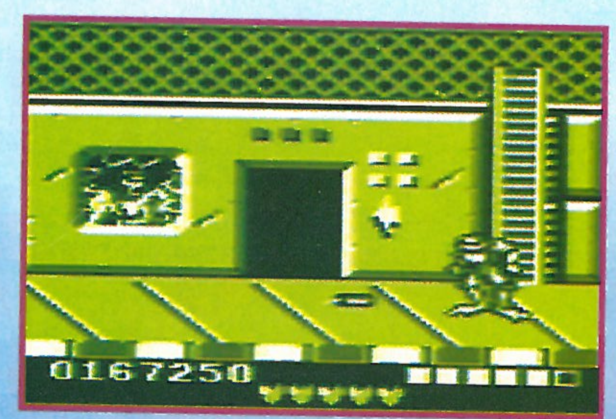
DOS JUEGOS EN UNO

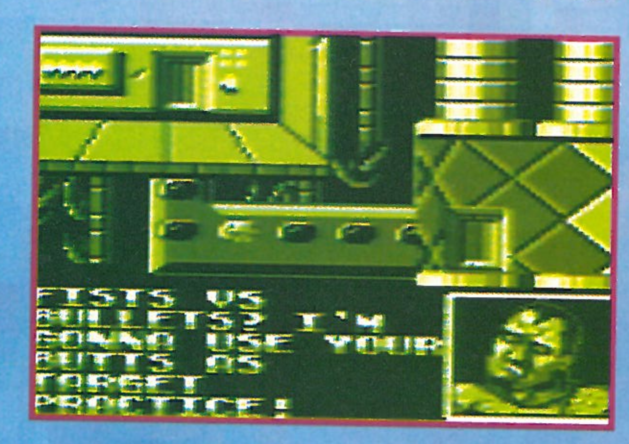
y cada uno de los enemigos que aparecían en los dos juegos, por separado, se mezclen de forma perfecta, haciendo que, escojas el personaje que escojas, tengas que enfrentarte a su

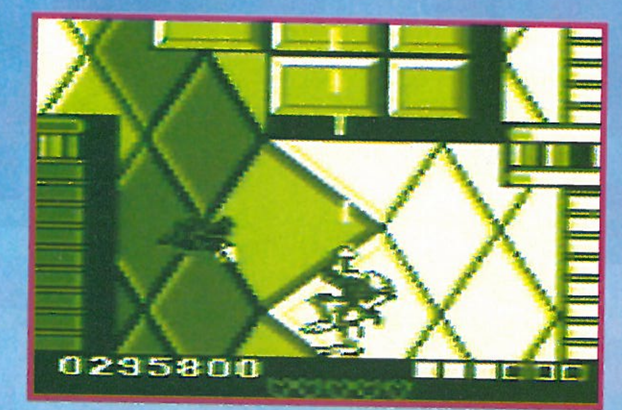
Todos los qe hayais jugado con los dos cartuchos, por separado, recordaréis a los lamentables jefes de final de fase que osaban enfrentarse a vosotros; pues bien, en esta ocasión han sido intercalados para que te enfrentes cada vez con uno de cada juego.
Por supuesto, en las dos últimas fases podéis







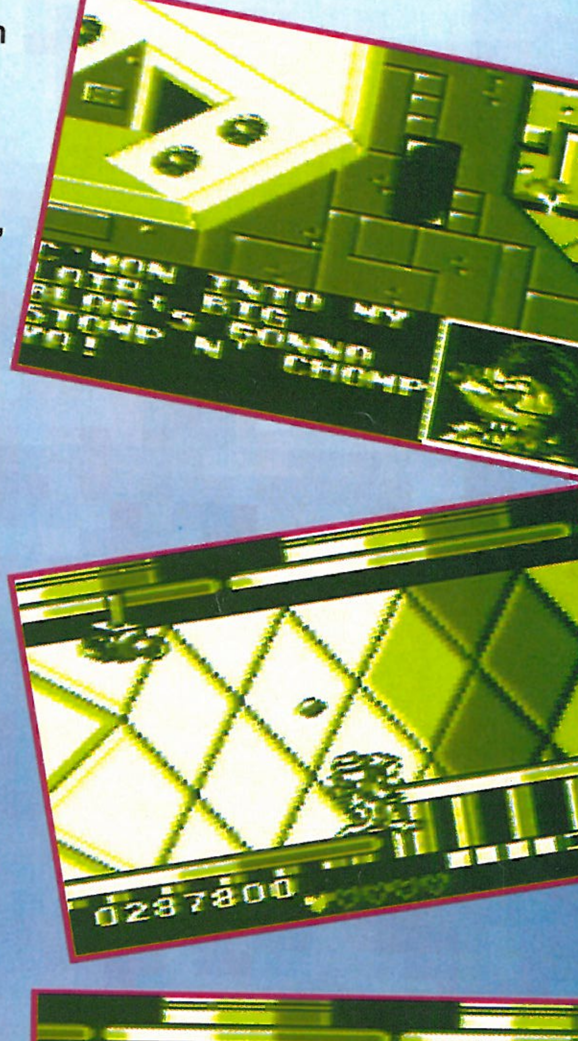




imaginaros con quién tendremos que luchar...

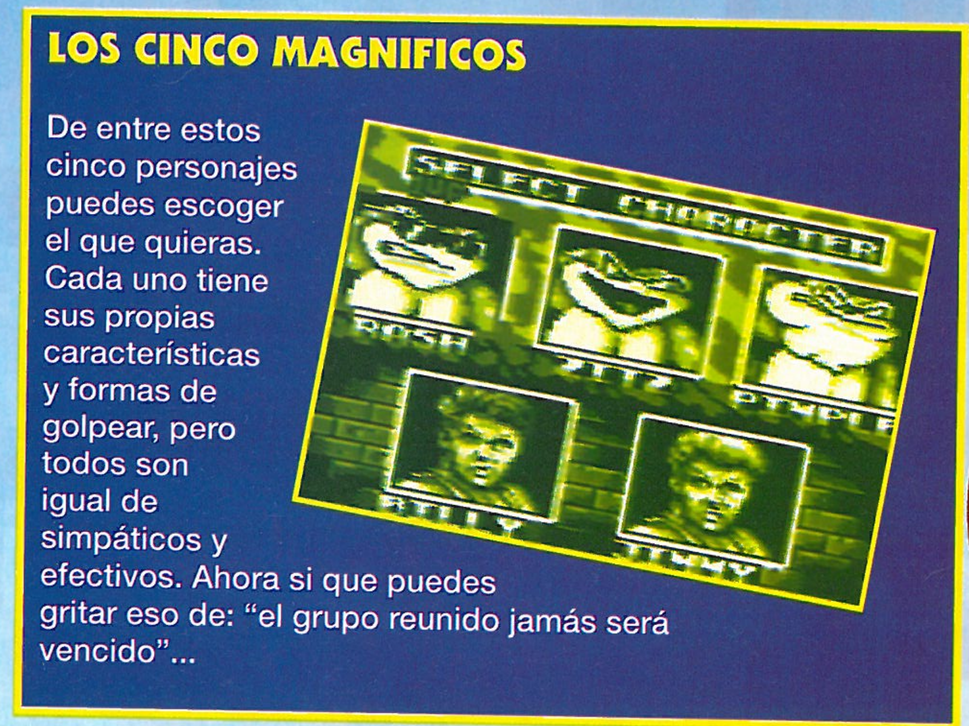
Los golpes son numerosísimos, y totalmente diferentes, dependiendo de que personaje hayas escogido. La opción más interesante que ofrece este cartucho es la posibilidad de que dos personas jueguen simultaneamente, necesitando solamente otra Game Boy, otro cartucho del juego y el cable para intercomunicar las dos consolas. Battletoads & Double Dragon es una manera muy original de unir dos juegos en uno de forma divertida.

CARLOS F. MATEOS
ANTONIO GREPPI



0285800

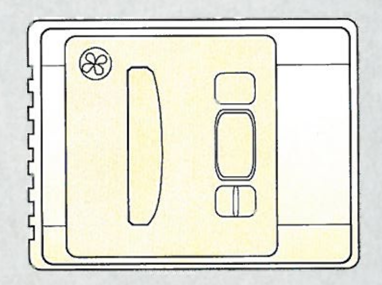
LOS CINCO MAGNIFICOS



De entre estos cinco personajes puedes escoger el que quieras. Cada uno tiene sus propias características y formas de golpear, pero todos son igual de simpáticos y efectivos. Ahora si que puedes gritar eso de: “el grupo reunido jamás será vencido”...

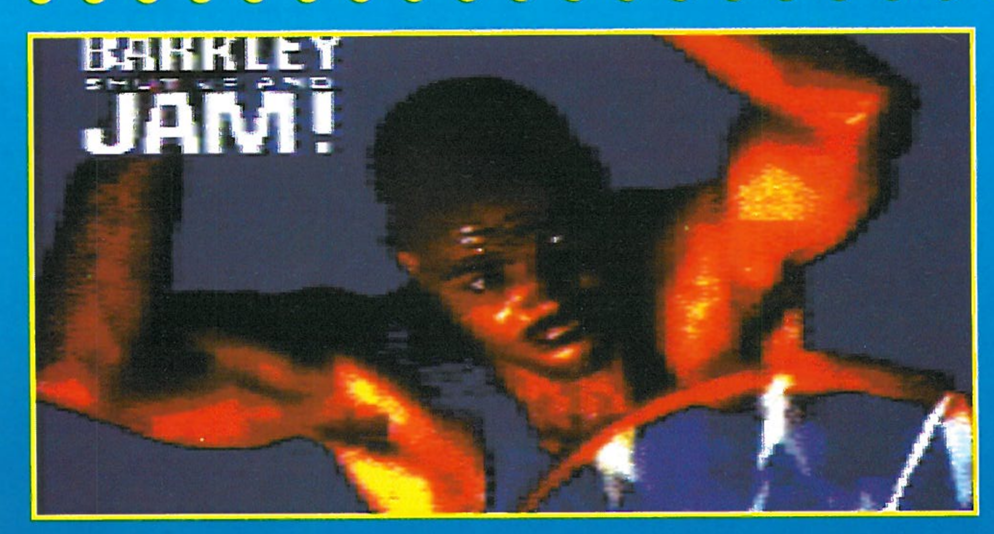


SUPER NINTENDO



BARKLEY S

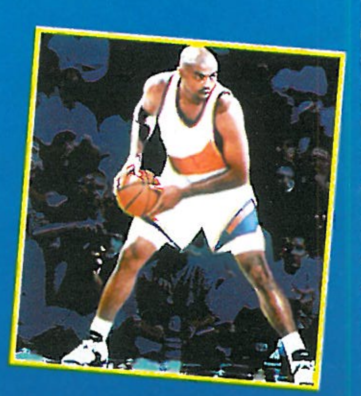
Pasarela: BARKLEY SHUT UP'N JAM
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2



Seguramente más de uno habéis querido conocer el pasado de algunas de las estrellas de la NBA. Pues Accolade nos da la oportunidad de intervenir en las primeras incursiones en el baloncesto de Charles Barkley.

En un principio comenzamos a jugar en la calle, con una pandilla de amigos tan apasionados del basket como el protagonista. Aunque las condiciones del terreno son un tanto precarias, lo que cuentan son las ganas de jugar. Las reglas de cada partido son las siguientes:

Cada equipo está formado por dos miembros, que podrás elegir entre un elevado número de personas, cada una con











LA ESTRELLA DE L

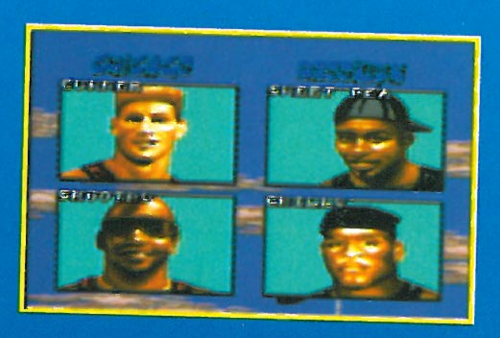
HUT UP'N JAM

sus características. El juego se disputa al mejor de 21, valiendo las canastas simples un punto y las realizadas desde fuera del área que cuentan como dos.

No existen personales ni faltas, así que no te sorprendas si ves el puño de tu contrincante en tus narices. A medida que vas ganando a los diferentes equipos vas aumentando en categoría, pasando de jugar en tu barrio a jugar en otras ciudades, y finalmente en una cancha profesional donde te dan la posibilidad de enfrentarte en un dos a dos a los miembros de un equipo profesional. De aquí en adelante serás fichado por el equipo y sólo te quedará un paso para convertirte en estrella del deporte.

¡ CALLATE Y MACHACA !

Como dice el nombre del cartucho, los mates que se pueden realizar son del todo espectaculares, pudiendo en casos hasta romper el tablero. El juego se desarrolla horizontalmente, permitiendo





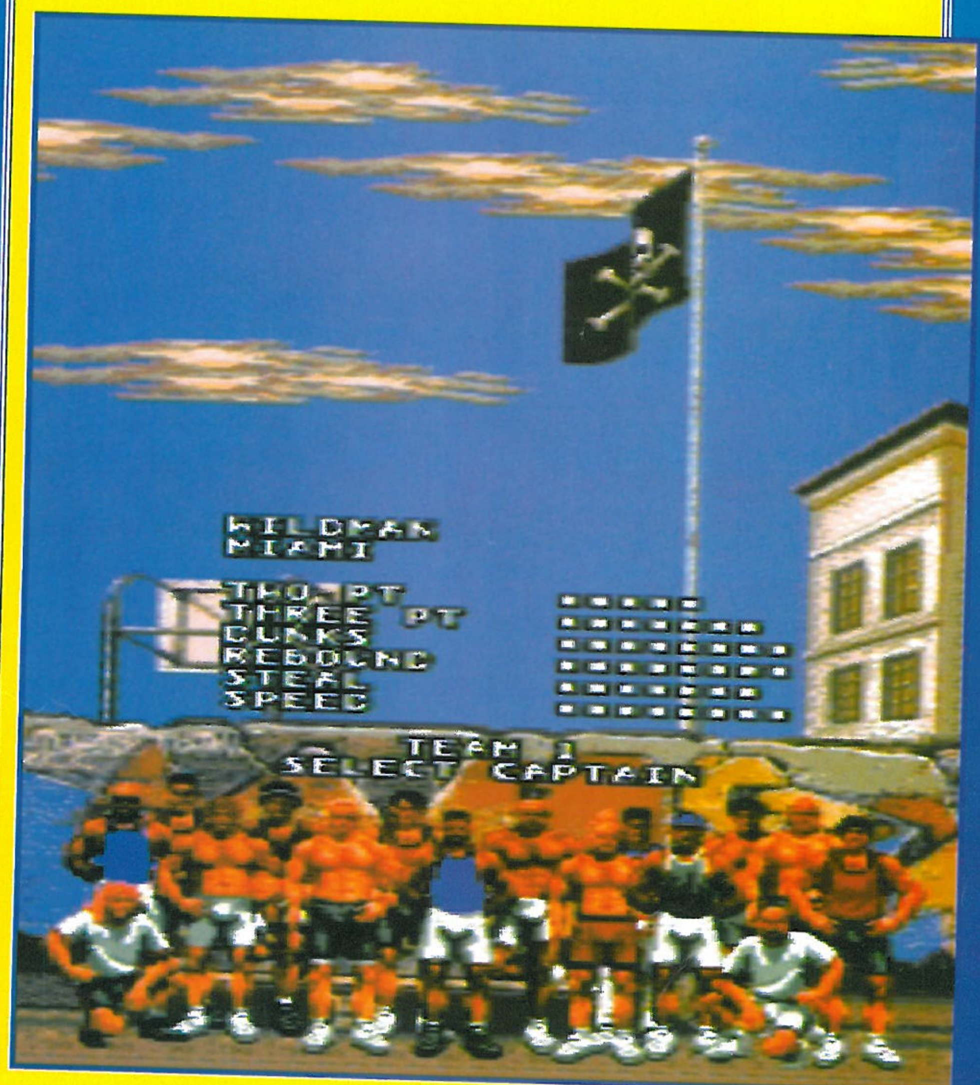






LA PANDILLA

Estos son los compañeros de Barkley. Antes de comenzar a jugar tendrás que elegir un compañero que se amolde a tus exigencias y dos contrincantes que formen el otro equipo. El resto depende de tu habilidad baloncestística.













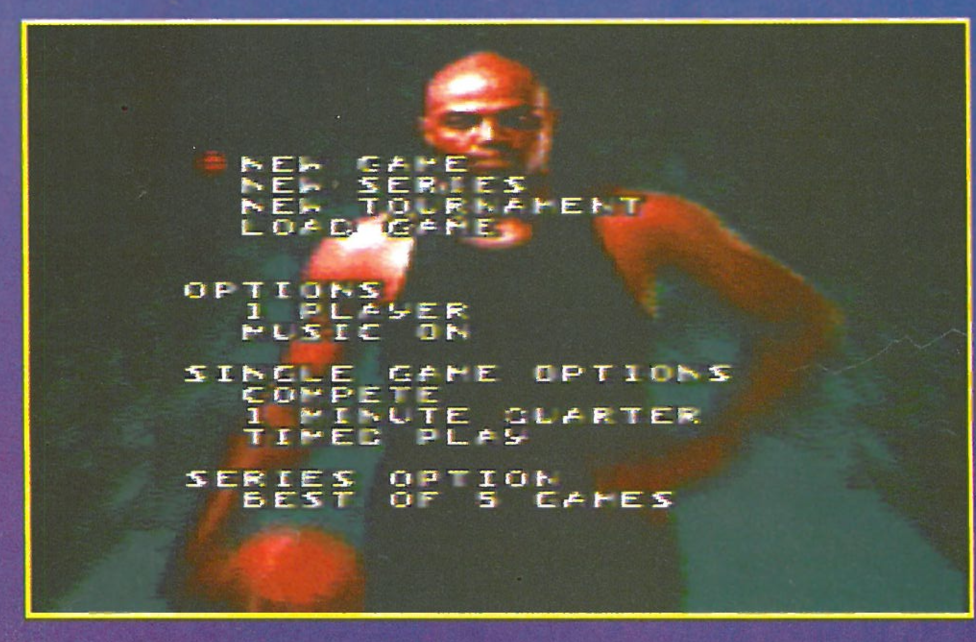




así un amplio control del juego. Cada jugador tiene un marcador con una barra que demuestra el cansancio y, por lo tanto, la eficacia que tiene en ese momento. La perspectiva está muy conseguida, gracias al scroll parallax que tienen todos y cada uno de los campos.

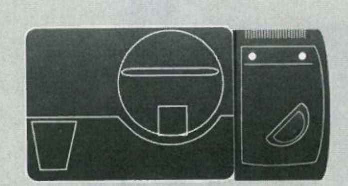
Aunque los movimientos son en algunos casos excesivamente lentos, cumplen bien con su cometido. El punto fuerte del juego es la música, al más puro estilo "tecno". También tienes la posibilidad de jugar con un compañero, lo que aumenta la jugabilidad enormemente.

EL CHIP ANONIMO



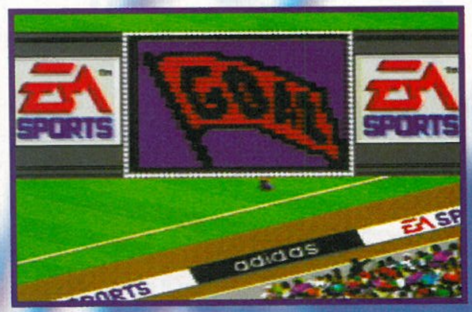


MEGA CD

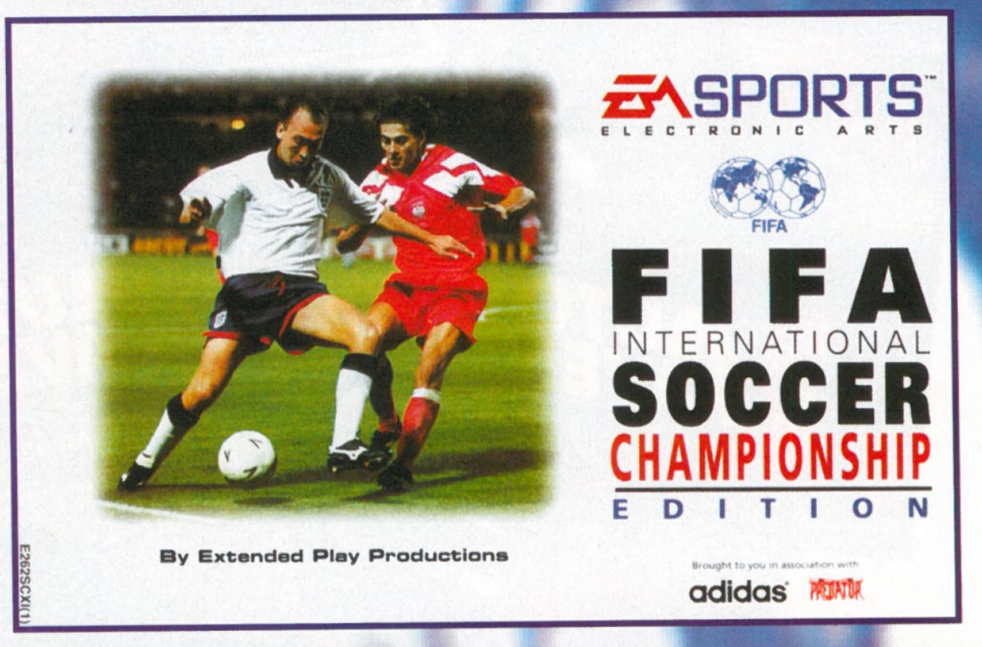


FIFA INTERN





Pasarela: FIFA INTERNACIONAL SOCCER
Consola: MEGA CD
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 a 4



Si el mes pasado os comentabamos las excelencias de la versión Super Nintendo de este juego, Electronic Arts nos ha sorprendido a todos con un "remake" increible de un juego que parecía insuperable.





Sólo hay dos juegos de fútbol que realmente han marcado época: Sensible Soccer y el que ahora nos ocupa, Fifa International Soccer. Aunque Sensible Soccer comenzó su andadura en los ordenadores Amiga, la primera versión de Fifa Int.
Soccer apareció hace ya casí dos años para Mega Drive, y se convirtió por derecho en el



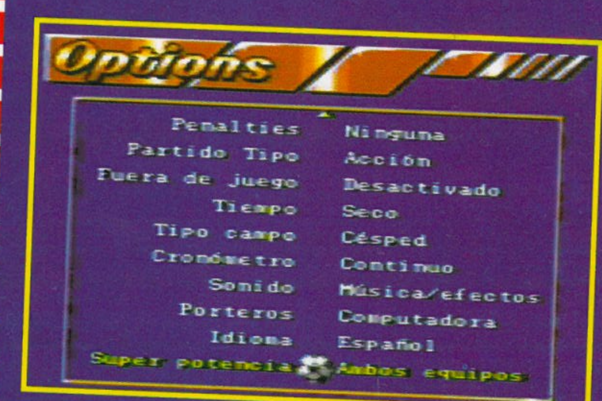
ACIONAL SOCCER





SUPER DISPAROS

Parece ser que el truco de Super Disparos es el mismo en todas las versiones. Si no queréis releer el comentario del mes pasado de la versión Super Nes, aquí tenéis nuevamente el código para activarlo. Ve a la pantalla de opciones y pulsa: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B (ocho veces B).



cartucho de fútbol más espectacular, gracias a la increíble animación de los jugadores y a las excepcionales jugadas que se podían entrelazar, dotando de gran calidad a un cartucho ya de por sí bueno.
Esta nueva versión CD sigue fielmente el desarrollo de los juegos anteriores, pero se le han añadido nuevas opciones que sorprenderán tanto a los que ya conocían el juego, como a aquellos que todavía no han tenido contacto con él. Dentro de las posibles competiciones a elegir, podremos disputar desde un partido de exhibición, a un



GOLAZO EN MEGA CD



ESTRELLAS MUNDIALES

Aunque no se corresponden con jugadores reales, el cartucho incluye las selecciones de los miembros más destacados de todos los equipos, agrupados por ubicación geográfica.



cierto renombre dentro del ámbito futbolístico, e incluso, algunos que nunca hubiéramos pensado que supieran lo que es un balón.

ANTE TODO CALIDAD

En príncipio, la vista del terreno de juego sigue la misma línea que su antecesor, es decir que utiliza una perspectiva isómetrica diagonal, aunque respecto a la versión Mega Drive se han mejorado ligeramente los



PANTALLAS DE CARGA

Al contrario que en otros juegos de Mega CD, las tediosas cargas desde el disco compacto se verán recompensadas con la aparición de bonitas pantallas relacionadas con el mundo del fútbol.









torneo o una eliminatoria, además de la modalidad más extensa que es la Liga. Se ha incorporado la opción de passwords para retomar la competición en el momento que deseemos. Dentro de las selecciones a elegir, os aseguramos que aparecen todos los países que tienen



gráficos de los jugadores. Donde realmente se nota la calidad del CD es en la presentación del mismo. Desde el futbolín que acompaña al logo de la casa programadora y la excelente carátula del juego, hasta el espectacular "cinema" en Full Motion Video (video a pantalla completa) de una duración aproximada de seis minutos, han sido diseñados basandose en las capacidades técnicas que ofrece el Mega CD, siendo todos ellos de una calidad inusitada, que sorprenderá seguro a los usuarios de esta máquina. Otra de las novedades gráficas es el

ESTRATEGIAS

Como en el resto de versiones, podemos adecuar las características de nuestro equipo a nuestras preferencias, por lo que es posible diseñar diferentes estrategias a la hora de jugar contra la consola u otro jugador.



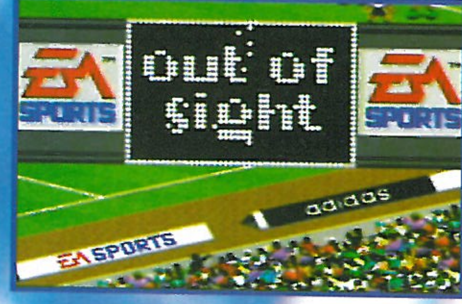










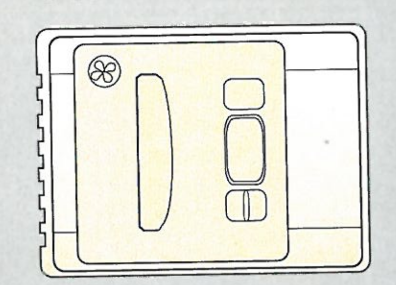




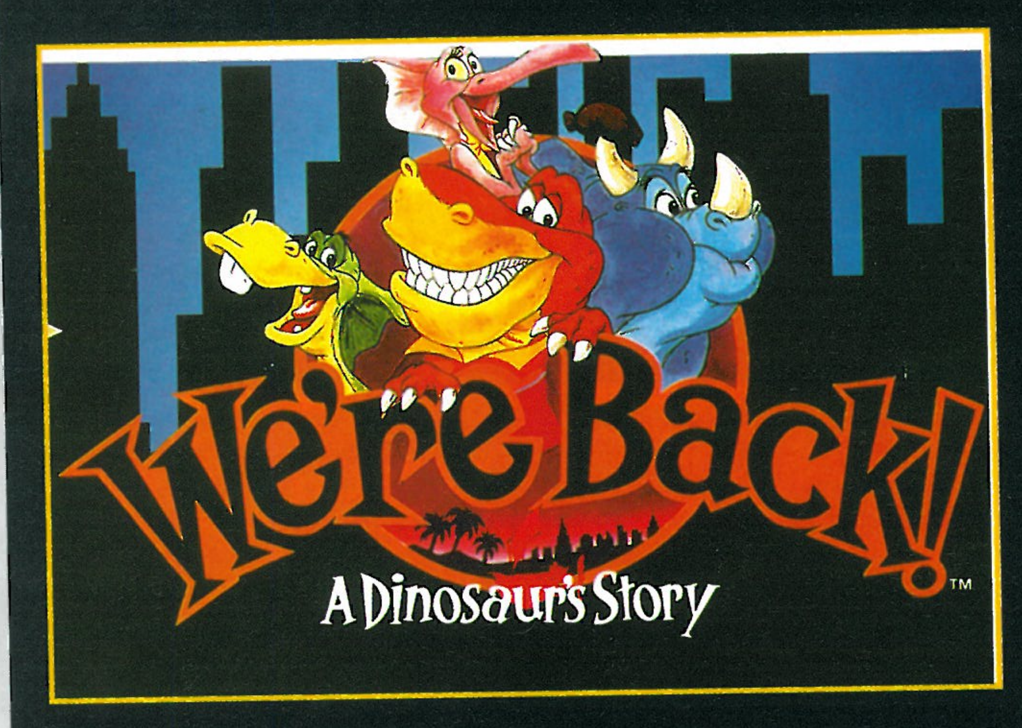
nuevo diseño futurista de los menús, los cuales además pueden ser visualizados en diferentes idiomas, entre ellos el español. El apartado sonoro también ha sido cuidado escrupulosamente por los programadores de Electronic Arts y Extended Play Productions, y han aprovechado el formato disco compacto para dotar al juego de un sonido increíble, tanto en las melodías, como en los cánticos del público que podremos escuchar en el transcurso de los partidos. EA Sports ha marcado todo un tanto con este juego, ya que además de tener la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores simultaneos (si poseemos un "4-Way Play"), se ha mejorado la jugabilidad conformando un compacto que supera lo que parecía insuperable.







WE'RE BACK! DINOSAUR



Pasarela: WE'RE BACK!
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: HI TECH
Distribuidor: SPACO
Nº Jugadores: 1 ó 2

Aunque rondaban por nuestro planeta hace millones de años, desde el estreno de la película de Steven Spielberg, "Jurassic Park", los dinosaurios han invadido por completo nuestras vidas; incluso se han colado en nuestras consolas con juegos como el que ahora nos ocupa.

Siguiendo con la referencia a "Jurassic Park", debemos deciros que este cartucho esta basado en una serie de dibujos animados de enorme éxito en Estados Unidos, y que además ha sido creda por Amblin Entertaiment, la empresa productora de Steven Spielberg. El argumento del juego trata de la historia de unos dinosaurios que gracias a una máquina del tiempo (creada por un científico un poco loco, el Doctor Nouveloil), llegan desde el pasado a nuestra era con la intención de salvar a todos los niños del mundo de los malvados que les estan secuestrando por toda la superficie del planeta bajo las ordenes del ínfame OeilDeLouche, que por cierto,





B A C K !

ROMANIA









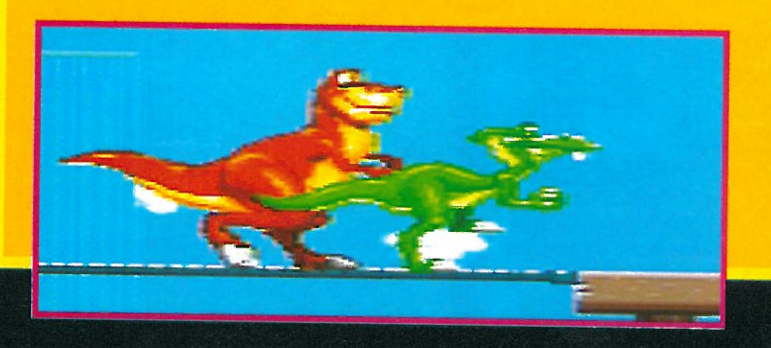
es hermano del científico. Vamos, todo un culebrón de aquellos que te obligan a gastar los pañuelitos de papel, no por llorar de pena por los pobres infantes, sino por la risa que produce una historia de estas características.
El desarrollo del juego trascurre en diversos lugares de una gran ciudad, y es un clásico cartucho de plataformas, es decir, debemos saltar de una base a otra para alcanzar el final de fase, a la vez que destruimos a los diversos enemigos, los cuales estan encarnados por individuos de mal vivir, animalejos varios y las trampas y peligros que engloba cualquier gran ciudad. De ésta debemos recorrer lugares como la concurrida calle principal; el metro, donde



LOS AMIGOS

Woog, Dweeb, Elsa y Vorb son los amigos que han acompañado a Rex en el viaje en la máquina del tiempo. Una vez recojamos sus iconos, podremos utilizar sus servicios pulsando SELECT; cada uno de ellos posee diferentes características.















podemos resultar atropellados por alguno de los convoys; el temible parque, sobre todo por que se visita de noche; o el circo, que aunque puede parecer un lugar tranquilo encierra más de un misterio.

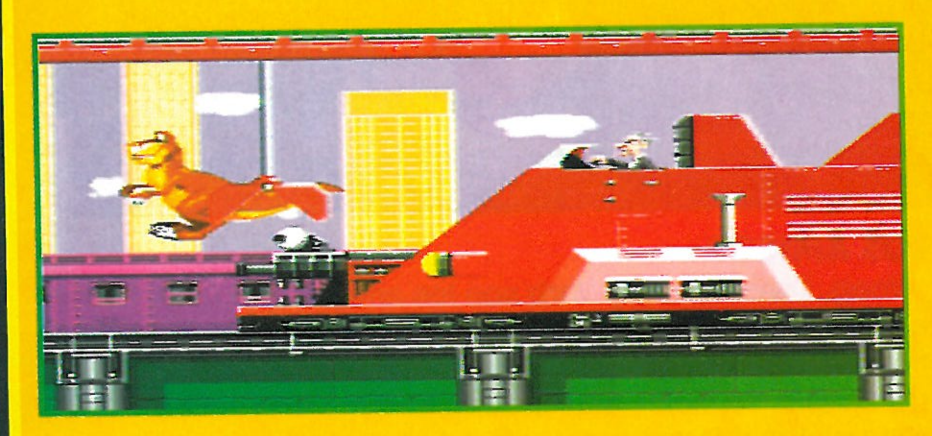


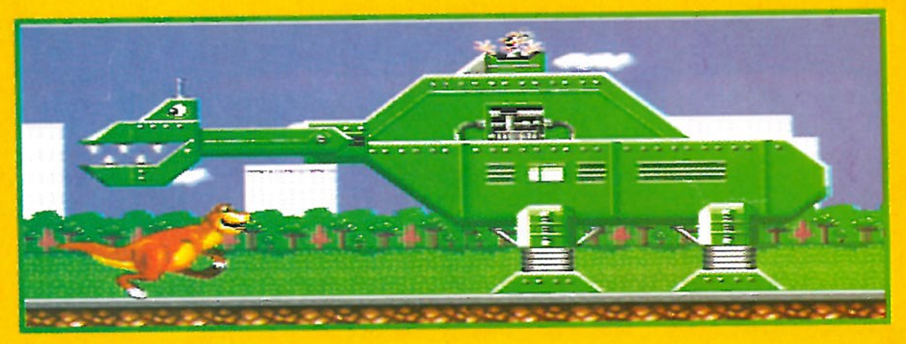
Como no todo van a ser problemas, contamos con la

LOS JEFES

Grandes, muy grandes son los enemigos de final de nivel que encontraréis en este cartucho. Son ingenios metálicos creados por el infame doctor OeilDeLouche (creo que es el nombre más raro asignado al malo de un juego), y para destruirlos debemos localizar anteriormente su punto débil, el cual debemos golpear con saña.



















posibilidad de recoger o utilizar objetos como los recargadores de energía (conocidos vulgarmente como comida), los trampolines, etc... Si recogemos los iconos de nuestros amigos, además de recibír una suculenta ración de puntos, podremos utilizarlos en contra de nuestros enemigos.

AL RICO DINOSAURIO

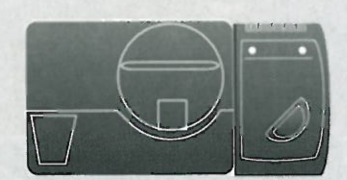
A pesar de que el cartucho no destaca especialmente por su parte técnica, posee una característica muy importante: la diversión (de la cúal carecen gran cantidad de cartuchos con mayor renombre). Los gráficos estan bien diseñados, aunque se echa de menos más definición, pero tambien hemos de destacar que las fases son variadas con lo que este aspecto gana puntos. Los movimientos del dinosaurio, en principio, son un poco bruscos, pero debéis pensar que un bicho de diez toneladas no puede compararse a una delicada bailarina. En el apartado sonoro cabe destacar la divertida melodía de presentación y el sonido FX de los berridos del protagonista. Dedicado especialmente a aquellos que les encantan los juegos de plataformas, sobre todo por su jugabilidad.

ANTONIO GREPPI



MEGA CD

S H A D O W O





Pasarela:
SHADOW OF THE BEAST 2
Consola: MEGA CD
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

TO BEAST O

Desde su aparición por los ordenadores Amiga hace ya unos cuantos añitos, Shadow Of The Beast y sus diferentes continuaciones, han sufrido múltiples y variadas versiones en las consolas de la familia Sega.

Ahora le ha tocado el turno a la Mega CD, siendo la segunda parte del juego original la que aparecerá en formato compact disc. El argumento retoma la historia precisamente donde finaliza la primera entrega: la recuperación de la personalidad humana por parte del protagonista, el cual había sido transformado en hombre lobo por un ínfame







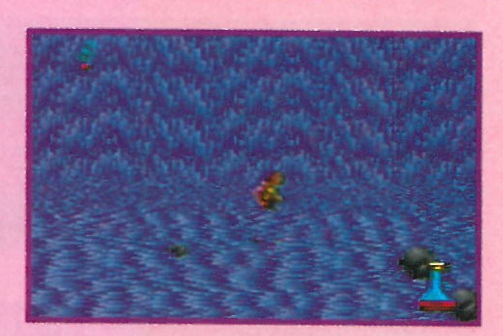




F THE BEAST 2





R NOT TO BEAST

mago; al morir este, el personaje es liberado de la maldición.
En esta ocasión es Daisy (la hermanita pequeña del héroe), la víctima de un hechicero de aviesas intenciones, el cual la ha secuestrado con la intención de ofrecer su sangre al diablo en la fiesta de la medianoche, para obtener su ansiada inmortalidad. Nuestro compañero de aventuras, por lo tanto dispone sólo hasta



LA POSADA

Al atravesar el umbral de la posada, tendremos acceso a una nueva fase dentro de la aventura. En ella, podemos comprar objetos y armas al tabernero o al individuo sentado en la mesa, además de sacarle dinero a uno de los borrachos si contestamos adecuadamente a sus preguntas.



esa hora para rescatar a la niña.
Para ello, debe recorrer un mundo poblado por diversos tipos de razas, a cada cual más agresiva que la anterior: pigmeos salvajes, orcos despiadados, toda la colección de monstruos de película norteamericana de serie B... en resumen, individuos de mala calaña con una cosa en común, evitar la misión de la ex-bestia. Para derrotarles, contamos con nuestra habilidad, y con un pequeño mazo de extrañas formas que utilizaremos como arma defensiva, el cual podremos cambiar por los objetos y armas que encontremos por el camino o compremos a los mercaderes los cuales intentarán venderlos a precios realmente abusivos, por lo que

















ANIMACIONES

Los programadores de Psygnosis han añadido a la aventura original, una serie de animaciones intercaladas en la misma, además de la presentación del principio que nos cuenta el argumento del cartucho.



PUZZLES

El juego es un poco difícil, y los jugadores más inexpertos se asustarán ante los puzzles, una de las partes más complicadas del programa. Con un poco de paciencia lograréis sobrepasar todas las barreras.







podremos regatear con ellos para obtener sabrosos descuentos.

VERSION MEJORADA

Los programadores de Psygnosis han pensado acertadamente que los años no han pasado en balde para la saga que les proporciono un nombre dentro del mercado de los videojuegos. Por ello, han mejorado esta versión aprovechando las ventajas que ofrece el formato CD. La primera sorpresa la obtendremos en el apartado gráfico, ya que aunque no se ha variado mucho respecto de la versión del mismo juego para Mega Drive, se han incorporado al desarrollo del juego unas excelentes animaciones, tanto al comienzo de la aventura como intercaladas en la aventura; estas últimas solo apareceran al ejecutar determinadas acciones, y algunas de ellas se han realizado en tres dimensiones aprovechando la técnica de escalados que ofrece el Mega CD. La segunda sorpresa proviene del apartado sonoro. Aunque las melodías no os sorprenderan en demasía, los diálogos han sido digitalizados y grabados en el CD-ROM por lo que además de leerlos en pantalla, podréis escucharlos de viva voz. Si te gustan las aventuras emocionantes, y un poco complicadas este juego será todo un reto para tí.

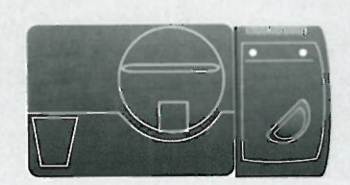


● ● ● ● ANTONIO GREPPI



MEGA CD

S E N S I B





Pasarela:
SENSIBLE SOCCER
Consola:
MEGA CD
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

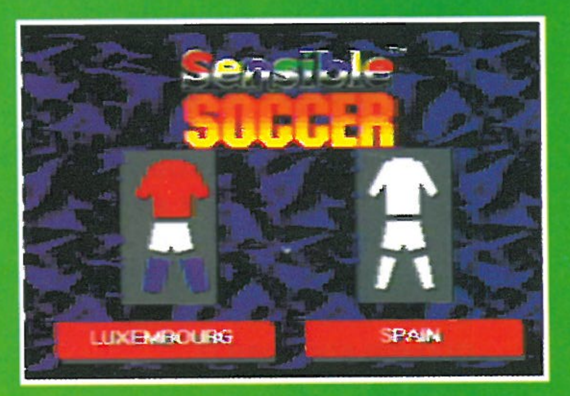




Por fin los usuarios del Mega CD puedan gozar plenamente de las excelencias de uno de los simuladores futbolísticos mas laureados de todos los tiempos. La incorporación de las nuevas animaciones en tres dimensiones asombrarán a propios y extraños.

Por fin los chicos de Sensible Software sa han decidido a publicar la primera versión en disco compacto de su juego estrella, Sensible Soccer. La máquina elegida para desarrollar todo el explendor de este fabuloso juego ha sido el Mega CD, el cual ha sido aprovechado hasta la saciedad como únicamente pueden lograrlo estos fantásticos programadores. El juego se desarrolla en la misma dinámica que las anteriores versiones, tanto las de ordenador como las de consola. Los gráficos del terreno de juego son

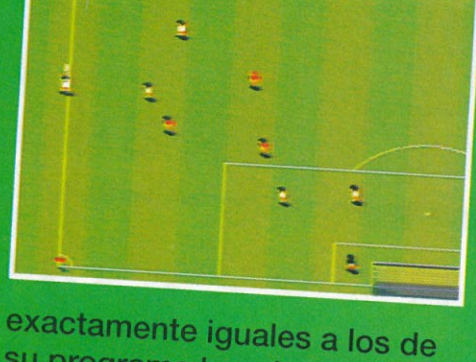


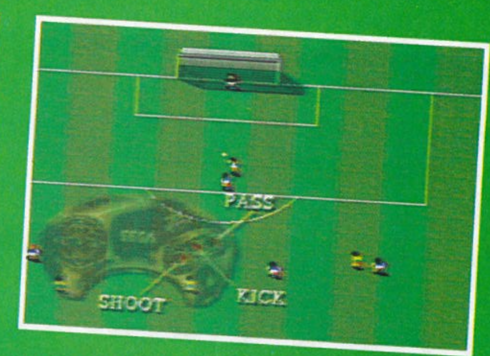


VUELVE E

LE SOCCER







exactamente iguales a los de su programa homónimo de Mega Drive (todos os preguntaréis entonces por las novedades que aporta este nuevo "remake"), pero en la versión CD-ROM se incorpora un aspecto inédito en la saga Sensible, las animaciones. Estas podemos visionarlas tanto en la presentación, como en el tiempo que transcurre antes y después de los partidos, al igual que con los creditos. La mayoría de las mismas son en tres







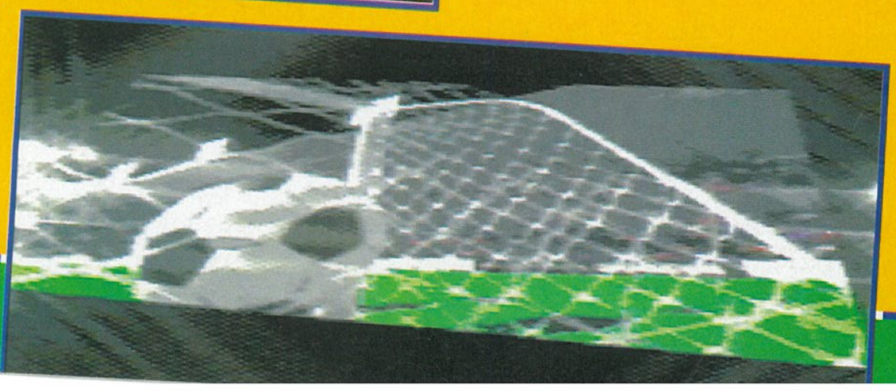


ANIMACIONES

La innovación más importante del CD de Sensible Soccer es la incorporación al desarrollo del juego de animaciones que seguramente os agradarán a todos gracias a su gran calidad.

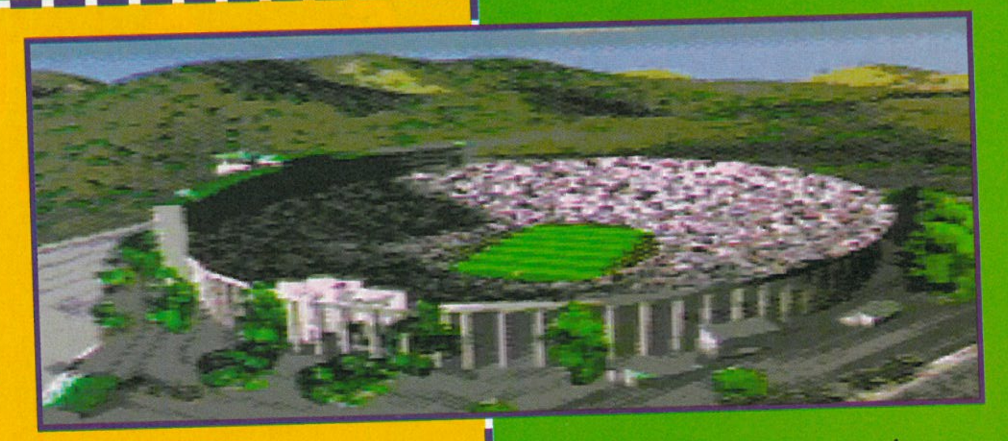


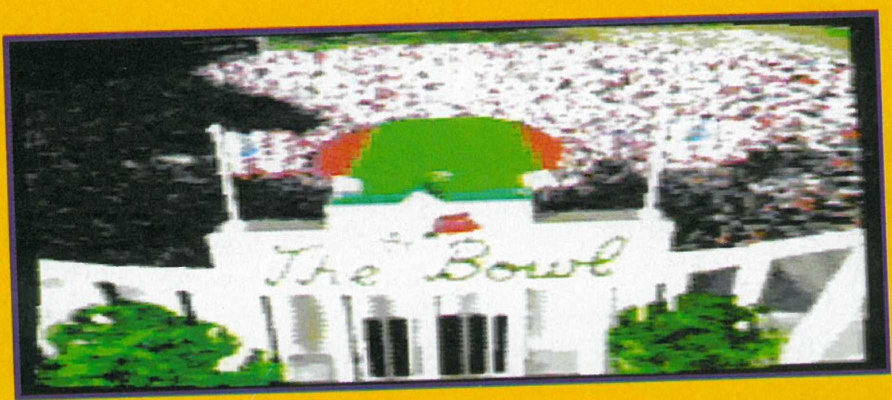
L REY

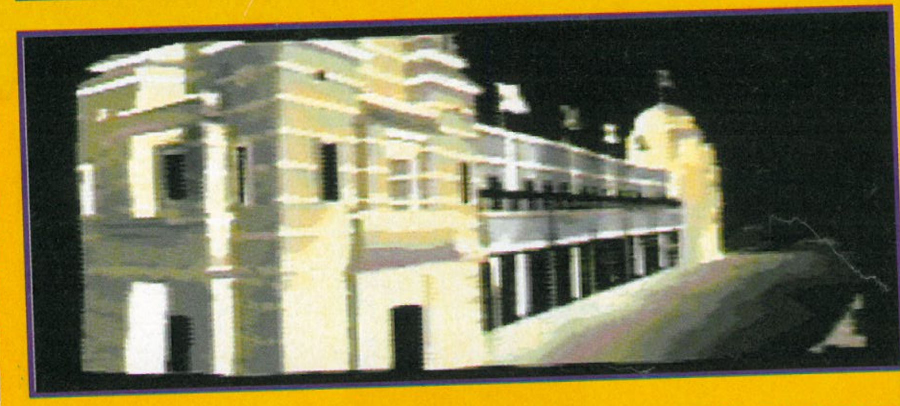


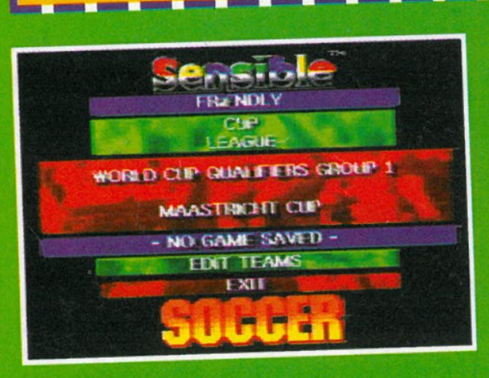
CAMPOS REALES

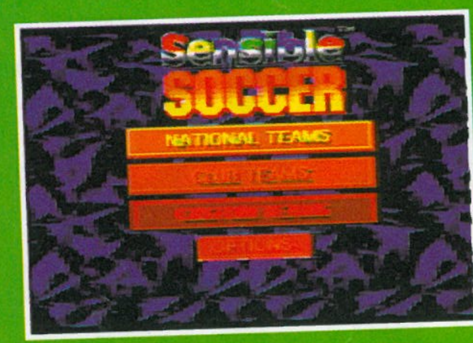
Los seguidores del reciente Mundial de fútbol, celebrado en Estados Unidos, reconocerán en las animaciones algunos de los campos donde jugaron las diversas selecciones nacionales, por ejemplo, el "Rose Bowl" de Los Angeles





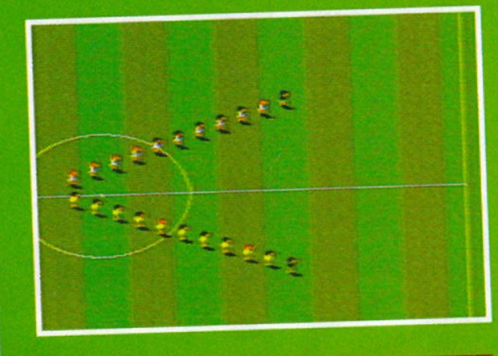






dimensiones, por lo que podremos deleitarnos, por poner un ejemplo, con las fabulosas rotaciones del exterior del campo donde se celebrarán los partidos, o de la salida del vestuario al terreno de juego.
La segunda gran mejora se transcribe al apartado sonoro, aprovechando éste todas las cualidades de un disco compacto. Si el Sensible Original destacaba por los cánticos de los espectadores, con el CD podremos gozar de los mismos mejorados y ampliados con calidad superior. Por otra parte, las melodías tanbién han mejorado considerablemente. Otro importante detalle, es que se han actualizado las alineaciones de los diferentes equipos, aunque también hemos de decir que la mayoría de los nombres no están correctamente escritos. Si te gustan los juegos de fútbol, recuerda que Sensible es el rey de la diversión.


ANTONIO GREPPI





¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK Super Consolas

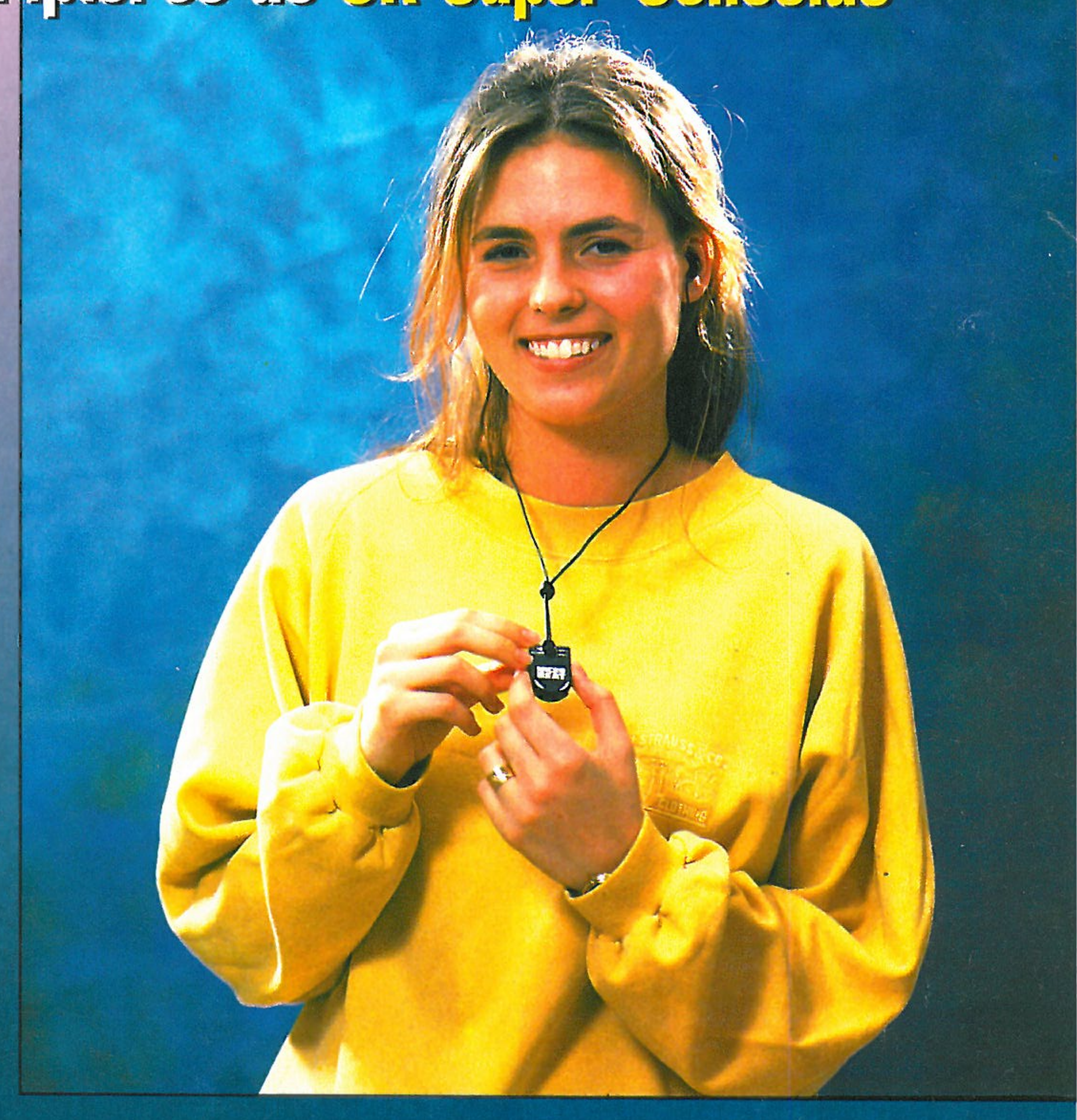
FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!



Oferta válida únicamente para España

OK Super Consolas

Deseo suscribirme a la revista **OK Super Consolas** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
4.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 350 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

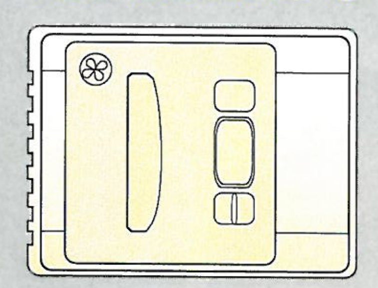
Nº ______/______/______/______

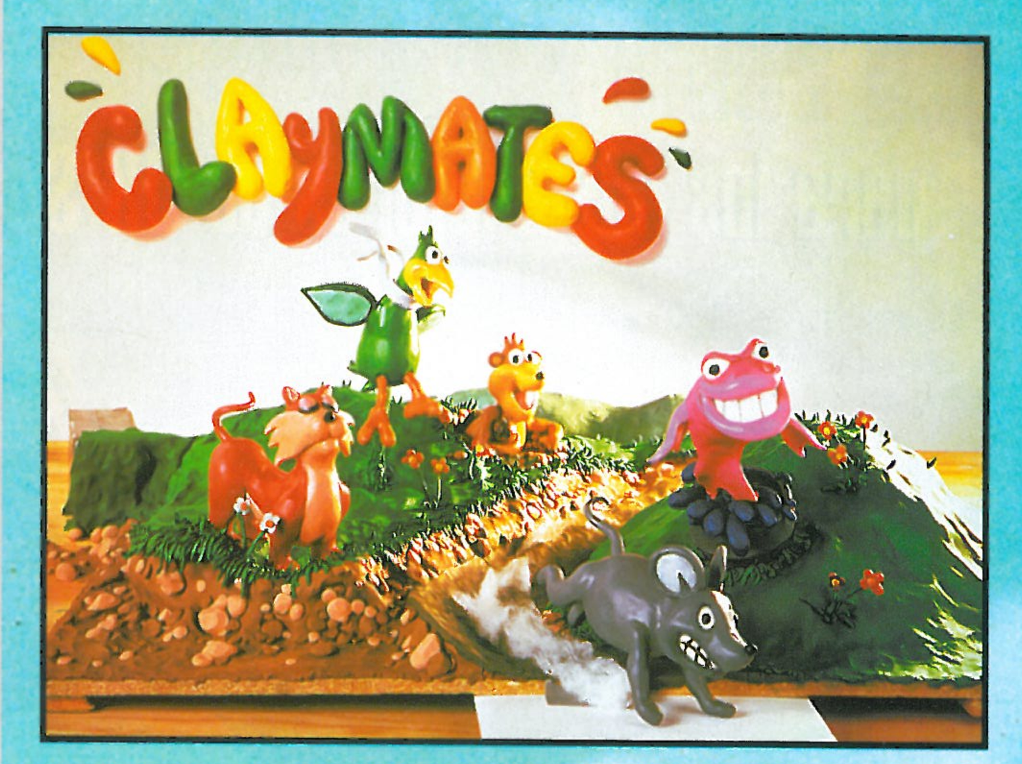
Caduca ________199____ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12

SUPER NINTENDO





Pasarela: CLAYMATES
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: INTERPLAY
Distribuidor: COLUMBIA
NºJugadores : 1

MODELA TU

El padre de Clayton, científico reconocido, estaba a punto de conseguir la fórmula del Serum. Una sustancia capaz de mezclar la carne humana con plastilina de forma que un hombre podría transmutarse en cualquier animal.

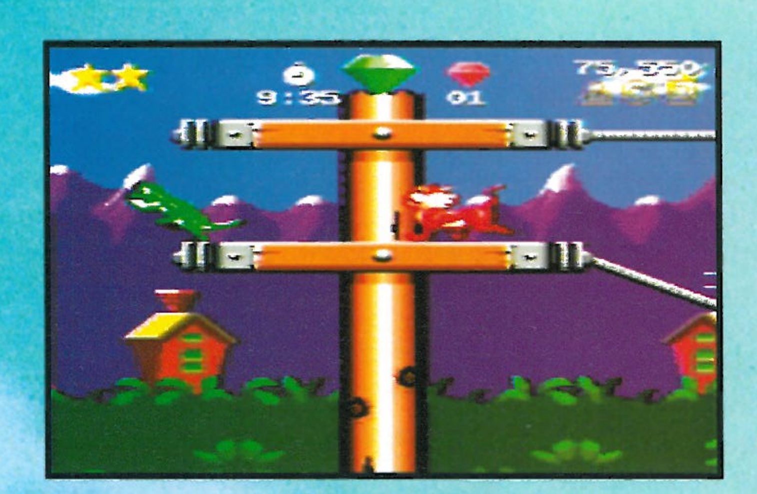
Sin dudarlo ni un momento, y totalmente decidido a no quedarse en esta forma salió de su casa dispuesto a buscar a ese infame que le había hecho esto.

Pero el problema llegó cuando el malo de turno, esta vez vestido como el brujo de una tribu del Amazonas, robó la fórmula, raptó al científico, y transformó a Clayton en una bola de plastilina azul.

GLOBMEISTER, LA ARDILLA
No sólo es rápida como el rayo, sino que también trepa los postes y árboles igual de bien que si anda por el suelo, lo cual es tremendamente útil.



CLAYMATES



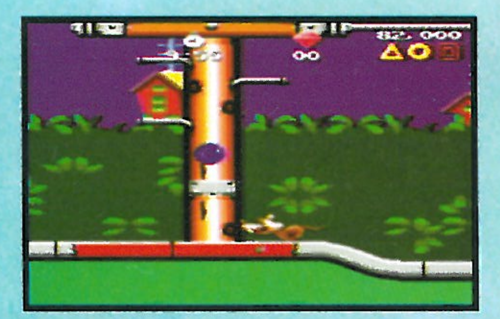


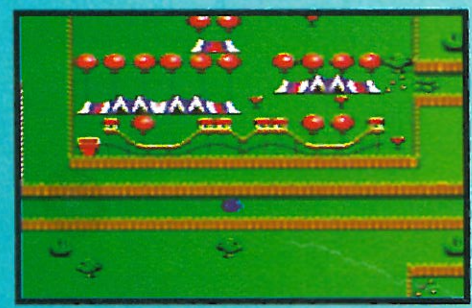
AVENTURA

JUGANDO A CONVERTIRSE

El juego se divide en dos tipos de escenarios diferentes. En el primero, visto desde arriba, tenemos que ir abriéndonos paso hacia el otro tipo de niveles.
Para ello, utilizaremos unos robots, a los que empujaremos a base de















DOH-DOH, EL PATO

Su duro pico le sirve como arma. A pesar de tener poco alcance es de las que más daño hacen. Es capaz de dar saltos kilométricos gracias a sus alas.

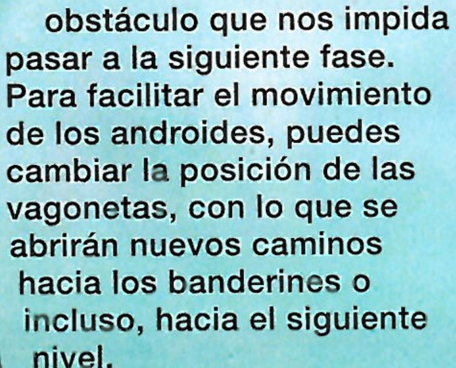
GOOPY, EL PEZ
Ataca lanzando burbujas de aire. Necesario en las pantallas submarinas, pues es el único capaz de bucear. También puede caminar fuera del agua.







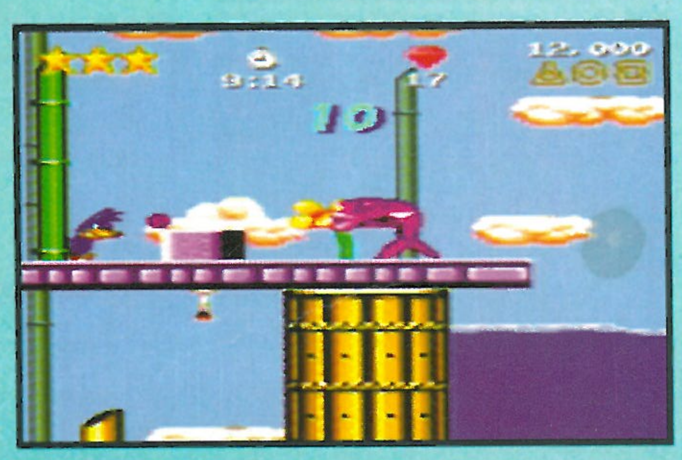
puñetazos, primero obligándoles a que cojan unas banderitas amarillas esparcidas por el mapeado, y a continuación dirigiéndoles hacia un tronco, un helecho, o cualquier otro obstáculo que nos impida pasar a la siguiente fase. Para facilitar el movimiento de los androides, puedes cambiar la posición de las vagonetas, con lo que se abrirán nuevos caminos hacia los banderines o incluso, hacia el siguiente nivel.







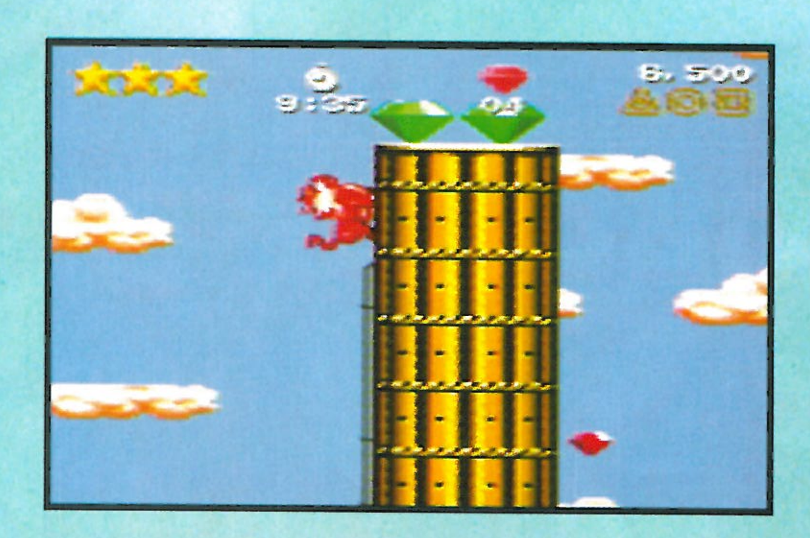
El otro tipo de fases se desplazan con un perfecto scroll multidireccional, en el que controlaremos a Clayton transformadolo en la bola azul, y en el que podrá ir recogiendo una serie de bolas de colores que le transformarán en un animal diferente dependiendo del color.
El objetivo en estos niveles es muy simple, pero

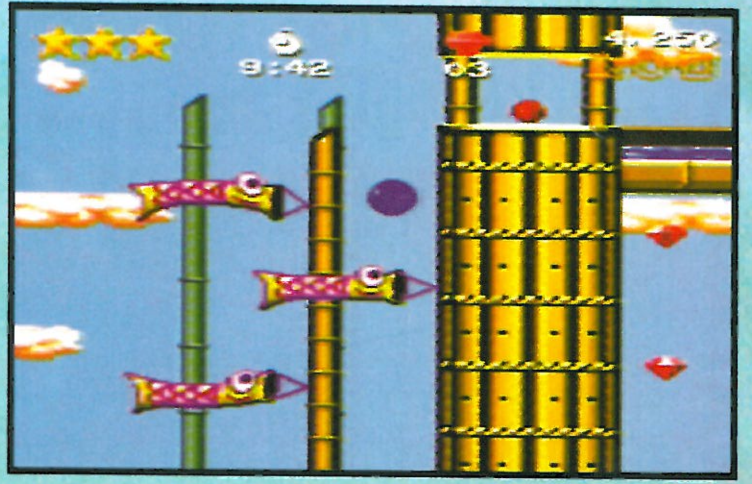




MUCKSTER, EL GATO
Un personaje estirado y vivaracho que se defiende con sus garras, a la vez que las mismas le permiten trepar, eso si, no tan rápido como Globmeister.



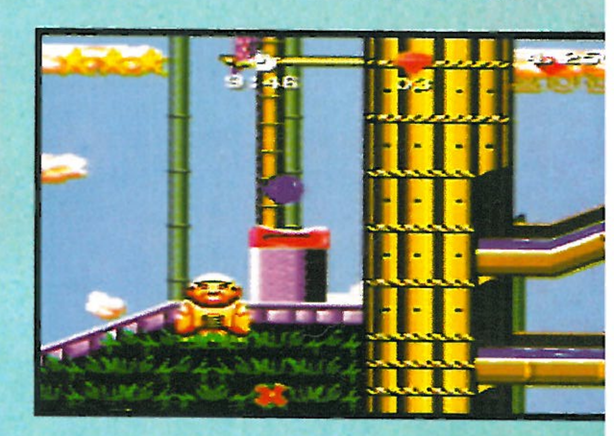






OOZY, EL RATON

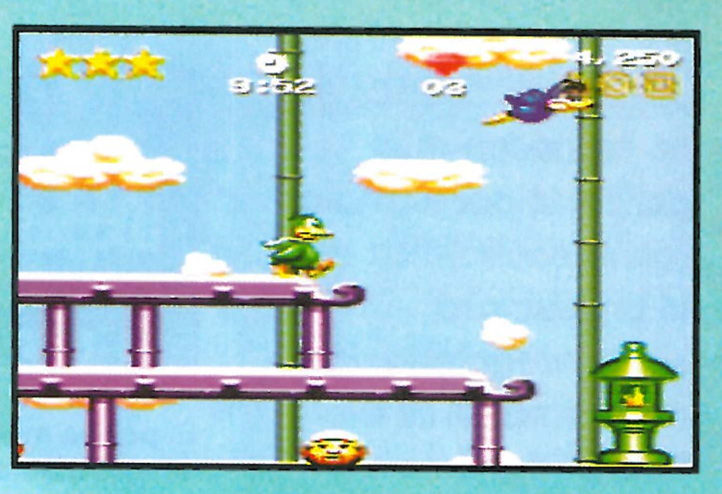
Perfecto a la hora de moverse por las alcantarillas. Es el más rápido de todos, sus dientes son su mejor arma.



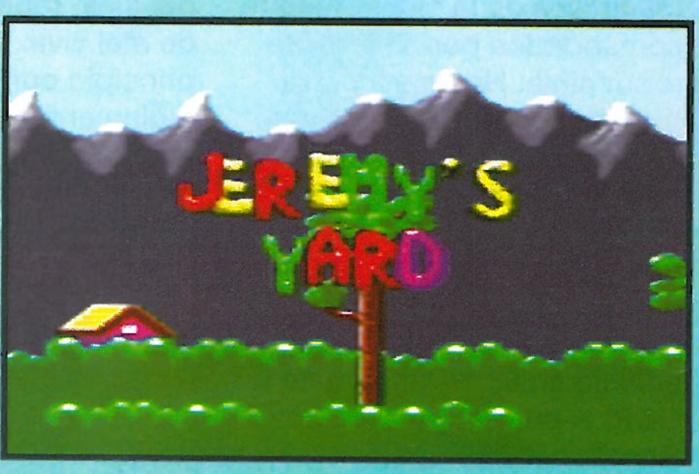
no fácil. Tienes que recoger el mayor número de gemas posible, para después llegar al final donde se hará una especie de recuento en el que según la cantidad de joyas recogidas, podrás acceder a una fase de "bonus" o no.
Por supuesto, al final de cada mapeado encontrarás un enemigo de enormes proporciones que te hará la vida un poco más imposible si cabe, y con el que tendrás que acabar, si aspiras a avanzar en la aventura.

COLORIDO A MANSALVA

Todos los personajes que aparecen en el juego, han sido previamente modelados en plastilina para luego digitalizar cada uno de sus movimientos y convertirse en los fantásticos "sprites" que este juego posee.
pero no acaba ahí lo bueno, pues el mapeado, además de ser enorme, es de un colorido casi empachante. Claymates es uno de esos juegos, que si bien no va a convertirse en un "bombazo", tiene todo lo necesario para que no pase desapercibido.



CARLOS F. MATEOS

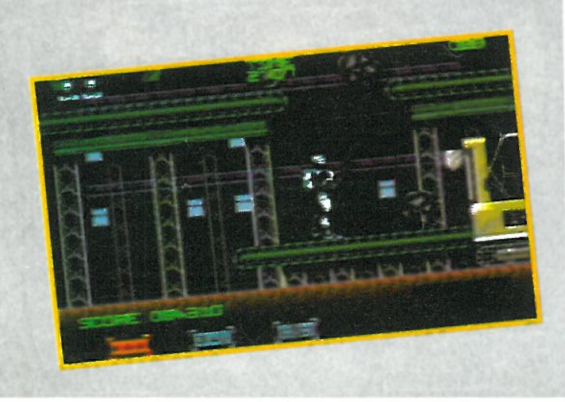




MEGA DRIVE

Pasarela: ROBOCOP 3
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA
Nº Jugadores: 1

La saga Robocop parece no tener fin... cuando ya no se hacen más películas por la mala racha económica de la productora cinematográfica, los programadores de Flying Edge nos presenta el primer juego para Mega Drive basado en las andanzas del policía cibernético.



El policía más duro de la salvaje ciudad de Detroit, ha regresado a la misma, para expulsar por medios más o menos explicitos a los criminales de la ciudad, ahora comandados por un temible robot ninja. Hasta encontrar a este nuevo androide, debemos recorrer los lugares más tenebrosos de la urbe como: las colinas Cadillac, tomadas al asalto por los Slatter Punk, conocidos alborotadores; el nuevo edificio en construcción de la OCP; el cuartel general de los Rehab, conocidos narcotraficantes; y por último, la OCP, tomada al asalto por las fuerzas de Otomo.
Para defendernos de todos los enemigos (macarras, punkies, robots y otras gentes de mal vivir...) contamos en principio con nuestra pistola reglamentaria de munición infinita, pero a lo largo del recorrido encontraremos nuevas armas y

ROBOCOP 3

POLICIA CIBERNETICO





















municiones para las mismas: pistola triple, arma láser, lanzallamas y lanzamisiles.

NUEVA VERSION

El juego se desarrolla exactamente igual que la versión homónima de Super Nintendo, aparecida hace ya casí dos años, con lo que el retraso parece muy importante tratándose de un juego basado en una película ya estrenada hace tiempo. Eso sí, con ello tampoco queremos decir que el juego sea malo. Los gráficos estan más definidos que en la versión anterior y los movimientos han sido mejorados. El sonido se corresponde con lo esperado de un juego de este tipo. Un juego entretenido, pero lástima que llegue con este retraso.

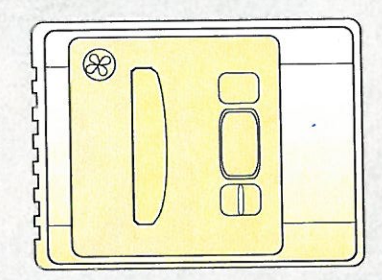
ANTONIO GREPPI

VALORACION

JUGABILIDAD	72
MOVIMIENTOS	81
GRAFICOS	86
SONIDO	81
ORIGINALIDAD	70
	76

PASARELA

SUPER NINTENDO



FUN'N G

DIVERSION PEQUES

Pasarela:
FUN'N GAMES
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: TRADEWEST
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

Se echaba de menos un cartucho para Super Nintendo para los más pequeños de la familia. Con este Fun 'N Games, los "enanos" de la casa disfrutarán dibujando en pantalla, a la vez que componen sus propias melodías o se divierten con los juegos.





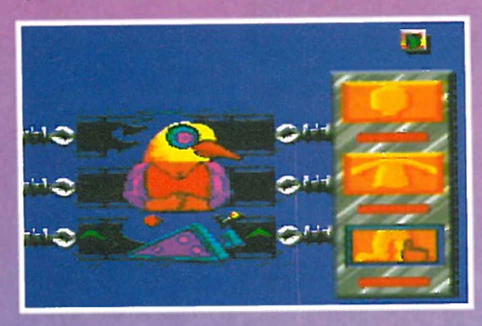




Para los que conozcáis Mario Paint, comentar que este juego sigue la misma línea argumental (un cartucho mezclado a partes iguales por dos diferentes componentes: trabajo y diversión). Mientras que la parte de diversión la proporciona el programa, la parte laboral corre a nuestro cargo, ya que debemos plasmar nuestras ideas en las cuatro partes diferenciadas que componen el cartucho:

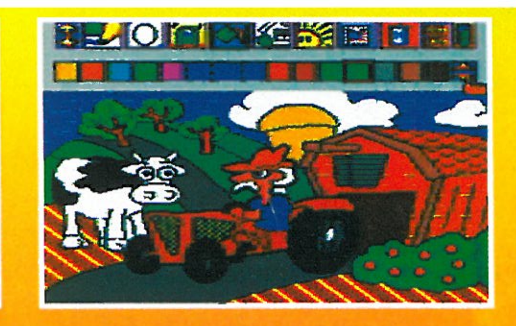






AMES

PARA LOS







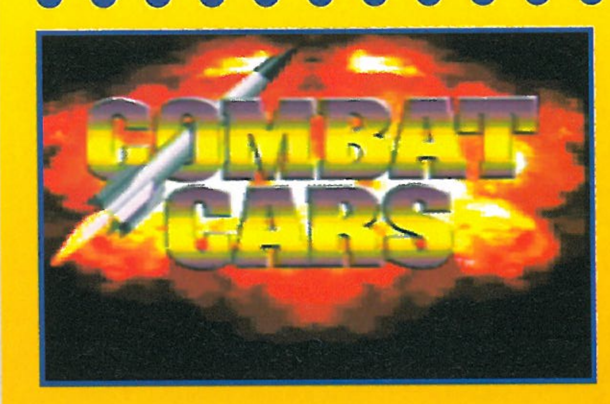
Dibujo, Juegos, Música y Estilos.
En la parte de dibujo debemos utilizar el pad para plasmar nuestras creaciones en pantalla. Para ello, contamos con muy diferentes herramientas: pinceles, aerosoles, gomas de borrar, fondos y dibujos prefabricados, siendo esta última una de las opciones más divertidas, al tener que colorear en pantalla los dibujos que aparecen en la misma. Si os cansáis de dibujar y preferís jugar un rato, aparecen dos programas muy diferentes a la hora de elegir. En Mouse Maze, debemos ayudar a un pequeño ratón a recoger todos los trozos que aparecen en los diferentes laberintos, evitando al mismo tiempo a los peligrosos gatos, los cuales pueden ser destruidos al recoger los huesos que nos transforman en perro.
Por otra parte también podemos jugar a Space Lazer, un matamarcianos donde debemos ponernos a los mandos de una poderosa nave interestelar.
La parte más trabajada por los programadores es la referente al sonido. En ella podremos componer nuestras propias canciones, gracias a los diferentes instrumentos que encontraremos. También es posible utilizar ritmos, voces y gritos digitalizados, asi como canciones pregrabadas sobre las cuales trabajar o escuchar.
Estilo esta dividido en dos partes. Stylin 'Stuff nos permite variar seis diferentes tipos de prendas de una persona; mientras, Mix 'N Match nos ofrece la posibilidad de jugar a intercambiar los cuerpos de los diferentes personajes que aparecen en esta sección. Quizas la parte de estilo sea la más aburrida.
Fun 'N Games es una idea fresca destinada a los más pequeños de la casa. Por ello, sus gráficos son sencillos, pero de gran calidad, al igual que la música , su parte más destacada. Si quieres hacer un regalo a tu hermano pequeño, o te gusta dibujar o componer éste es tu cartucho.

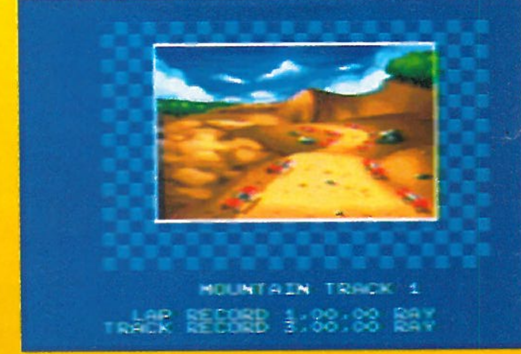
● ● ● ANTONIO GREPPI



MEGA DRIVE

COMBAT





LOCOS SOBRE RU

Pasarela:
COMBAT CARS
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Todos recordaréis películas del estilo de "Mad Max", en las que tras una guerra nuclear, vuelve a imperar entre los humanos la ley del más fuerte. Pues bien, Combat Cars te da la oportunidad de ser el más fuerte.

El cartucho en cuestión te transporta a un evento "deportivo", en el que no existen reglas aparentes, solamente la básica que es sobrevivir.

El juego se desarrolla a través de una serie de carreras, con unos circuitos cada vez más complejos en los que tendremos que combatir con otros corredores por el primer

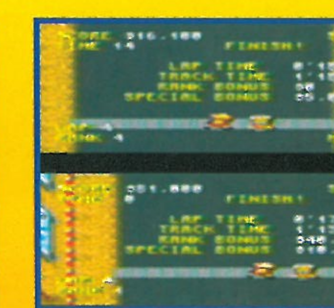




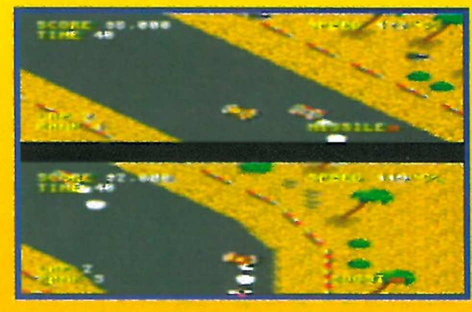
CARS

















EDAS

puesto. Cualquier artimaña es posible: chorros de aceite, cortinas de humo, metralletas, misiles buscadores y un largo etcétera de aparatos antideportivos, que harán mucho más divertida la competición.

Puedes elegir entre ocho conductores diferentes, cada uno con sus características. La única manera de saber cual te conviene más es el método de ensayo-error.

La visión de la carrera es vertical, como si de la cámara de un helicóptero se tratara, lo que te dará un mayor control de la carrera.

Para poder avanzar de nivel, necesitarás llegar como mínimo en tercer lugar y, además, dependiendo del puesto en el que has atravesado la meta, conseguirás una cantidad de dinero u otra.

Entre medias de cada carrera podrás entrar en el taller, donde repararás tu coche y si puedes pagar, conseguir mejoras en armamento, carrocería, motor, etc...



¡A SUS PUESTOS!

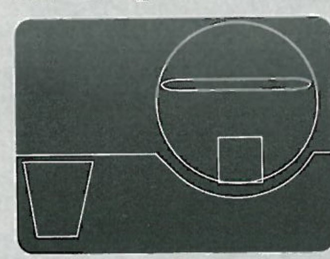
Lo más divertido que este juego ofrece es la opción de dos jugadores, con la que podrás jugar con amigos tuyos. La música, que existe en todo momento, es "bacalaera" al máximo y los gráficos, a pesar de ser simples, cumplen su función perfectamente. Pero si hay algo desesperante es la dificultad, ya que llegar como uno de los tres primeros es casi impensable a partir del segundo circuito, con lo que te tienes que limitar a los dos primeros, y eso le resta mucha jugabilidad al juego.



EL CHIP ANONIMO



MEGA DRIVE



PASARELA: TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: LJN
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA
NºJUGADORES: 1



TERMIN... CORA...



Dos son las versiones que se han lanzado para la 16 bits de Nintendo de la película más cara de la historia, cada una totalmente diferente de la otra. Hace ya algún tiempo comentamos la conversión de la máquina recreativa, ahora le llega el turno al juego de plataformas.

El cartucho que ahora nos ocupa sigue fielmente el argumento de la película, dividiéndose la aventura en diferentes misiones. El juego comienza una vez que T800 llega al pasado, proveniente de Skynet. Su misión es proteger a John Connors del ataque de T1000. Un nuevo modelo de Terminator hecho con metal líquido, lo cual le convierte en una máquina asesina perfecta.
Lo primero que T800 deberá conseguir es una arma con la que defenderse de los ataques enemigos.
A continuación, encontrar al objetivo de su misión protectora.
Entre fase y fase, tendremos que desplazarnos montados en una moto de gran cilindrada por las calles de Los Angeles, mientras esquivamos tanto a los turismos, como a las patrullas que han sido informadas de disturbios por la zona.
En diversos momentos tendremos que enfrentarnos a T1000 en persona, pero en el último momento siempre escapará, excepto en la última fase,



que tiene como escenario una fundición, en la que habrá que disputar una pelea a muerte.

ACCION SOBRE PLATAFORMAS

Resulta paradójico que de un mismo argumento se hayan hecho dos juegos tan opuestos. Primero en la forma del juego, y segundo y más importante en la calidad técnica. Los gráficos de este cartucho no aprovechan la capacidad de la videoconsola, y el desarrollo de la aventura resulta a veces un tanto repetitivo. Mención aparte tiene la

NATOR 2 JUDGMENT DAY

AZON DE METAL

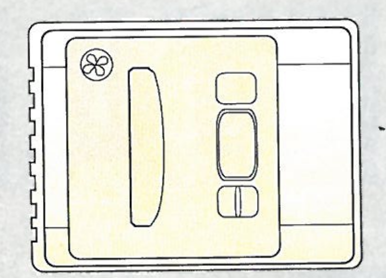


dificultad, pues en algunos momentos el juego es casi imposible de superar.

Terminator 2: Judgment Day es uno de esos cartuchos que por una mala programación se va a perder en este oscuro baul de los recuerdos.

EL CHIP ANONIMO







THE INCREDIB

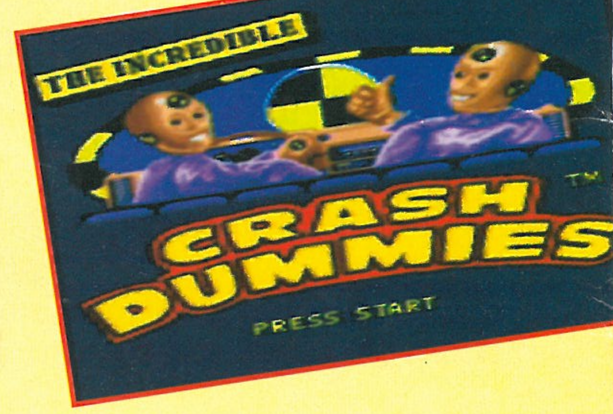
Pasarela: THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: LJN
Distribuidor: BUENA VISTA
Nº Jugadores: 1

El utilizar a un "dummie" como protagonista es un idea original. Estos muñecos son usados habitualmente como objetos de prueba en accidentes (sobre todo de circulación), para luego aplicar los resultados de las investigaciones sobre los vehículos a utilizar.

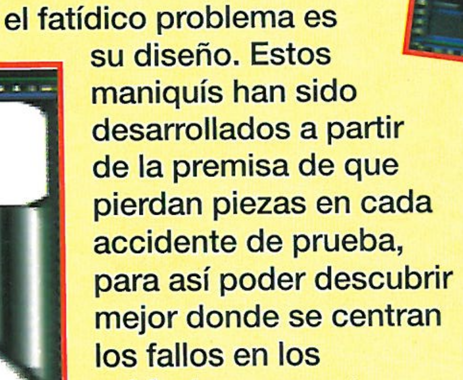


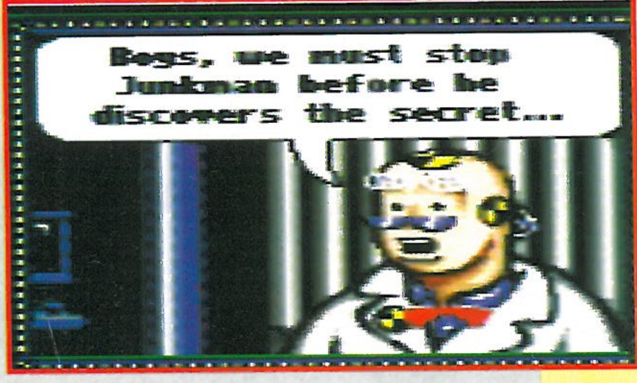


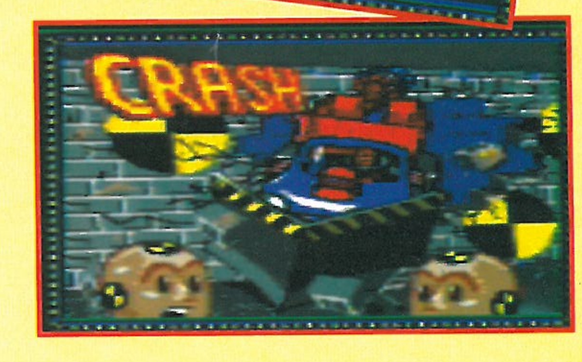




El Doctor Zub, creador de los dummies más modernos, ha sido secuestrado por el infame Junkman, el rey de la chatarra. Los únicos héroes dispuestos a enfrentarse a tan maligno personaje para rescatar al doctor, son sus propias invenciones, las cúales sólo tienen un problema para llevar a cabo tan buena obra: el fatídico problema es su diseño. Estos maniquís han sido desarrollados a partir de la premisa de que pierdan piezas en cada accidente de prueba, para así poder descubrir mejor donde se centran los fallos en los vehículos; con este handicap, cada vez que reciban un golpe por parte de uno de los secuaces de Junkman, nuestros protagonistas perderán uno de













DESMONTATE DE RISA

sus miembros, empezando por las piernas, para acabar por los brazos. Para defendernos de nuestros enemigos, sólo contamos con nuestro poderosos salto, ya que si les golpeamos por la parte superior, les destrozaremos. Además, podremos recoger en nuestro camino diferentes objetos de ayuda.



MUÑECOS DIVERTIDOS

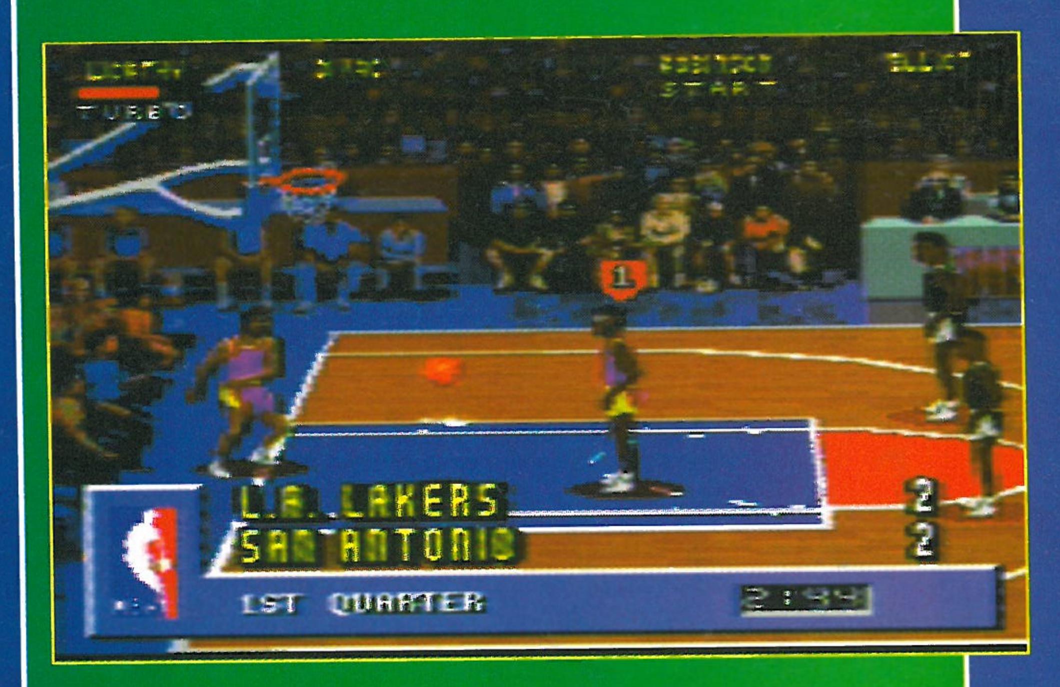
La simpatía de los "dummies" es el aspecto más importante a destacar del cartucho. Estos personajes sufren mil y un golpes a la hora de intentar rescatar al Dr. Zub, lo cúal lo podremos comprobar cuando les veamos perder uno a uno los miembros de su cuerpo, gracias a la fabulosa movilidad con que han dotado los programadores de LJN a los "sprites" de los personajes del juego (a destacar el movimiento cuando ya sólo nos quedan los dos brazos y el tronco). El resto de gráficos acompañan correctamente al desarrollo del programa, perdiendo un poco de calidad en el sonido, siendo esta quizás la parte más descuidada. En resumen, un cartucho divertido, sobre todo gracias a los movimientos de los protagonistas, y el juego ideal para los amantes de los videojuegos basados en las plataformas.

ANTONIO GREPPI



NBA JAM

■ SUPER NINTENDO



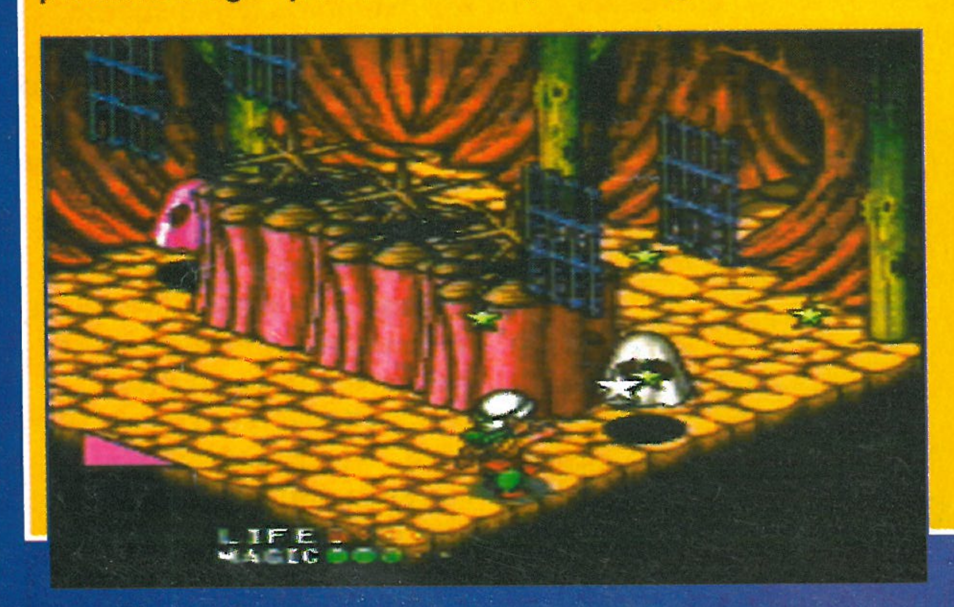
Para conseguir realizar el mate más impresionante del juego sin ningún problema, en la pantalla en que aparece "Tonight's Match-Up" rota el pad de dirección 360°, en el sentido del reloj, y pulsa trece veces el botón B.

EQUINOX

■ SUPER NINTENDO

Para conseguir invencibilidad en esta dificilísima segunda parte de Solstice, presiona Start en la pantalla de título y pulsa: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.

Una vez hecho esto, la pantalla del Copyright debería volverse verde, con lo que sabrías que el truco ha funcionado y no perderás ningún punto ni de vida, ni de magia.

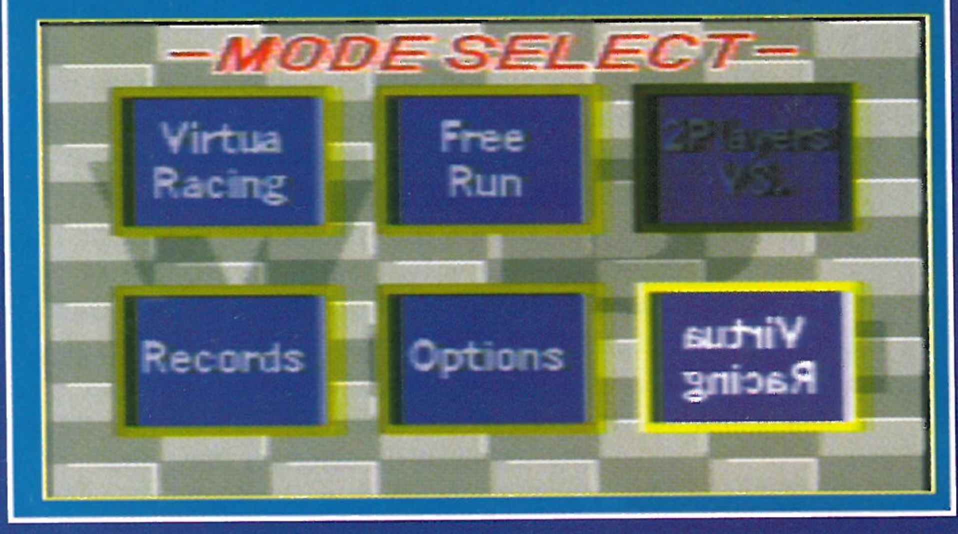


VIRTUAL RACING

■ MEGA DRIVE



Si pensáis que ya tenéis el juego totalmente controlado, probad este truco y los circuitos se volverán al revés: Cuando salga el logo de sega, pulsad a la vez A, B, Arriba y Start, y aparecerá en la pantalla de opciones una nueva con el nombre del juego al revés. Esto es señal de que el truco ha funcionado.



ROCK & ROLL RACING

■ SUPER NINTENDO

Estos son los passwords del juego de coches más "deportivo" de toda la historia.
Con ellos ganar las carreras será coser y cantar:
ChemVI.
clase B: DR8R QQTX RS6M
ChemVI.
clase A: OBD8 QQRX SWJ!
Drakonis,
clase B: 7CB8 Q8T5 SWJ!
Drakonis.
clase A: ZCB8 Q8R5 SWJ!
Bogmire.
clase B: !CB8 Q8TD SWJ!
Bogmire.
clase A: KFBR Q8RD 92J!
New Mojave.
clase B: SFBR Q8TN 92J!
New Mojave.
lase A: JFBR Q8RN 92J!
NHO.
clase B: MFBR Q8SX 92J!
NHO.
clase A: CFYR Q8QX 5TJ!
Inferno.
clase B: LFYR Q8S5 5TJ!
Inferno.
clase A: BFYR Q8Q5 5TJ!.



RANMA 1/2

■ SUPER NINTENDO

Para elegir cualquier personaje que aparezca en el juego, mantén presionados tras elegir tu personaje los botones.

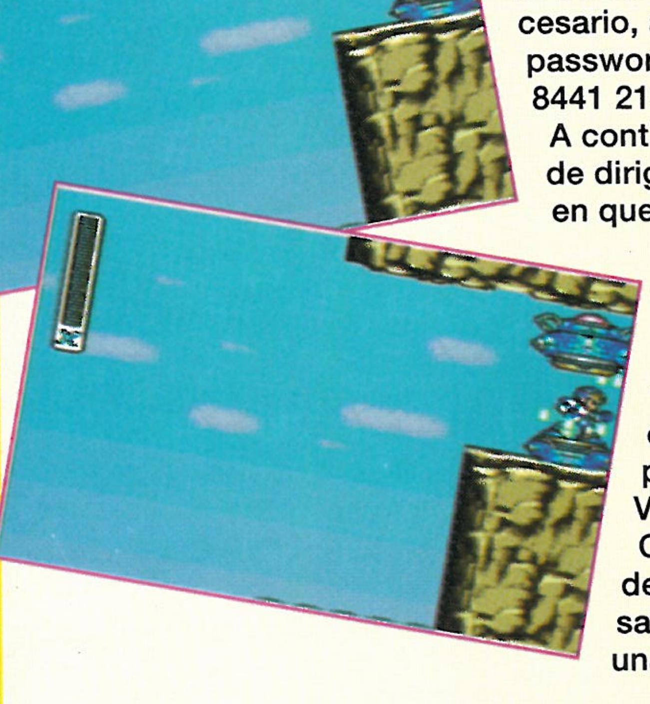
R, X y A.

Ahora puedes optar por cualquiera que aparece en el juego, y además por uno que antes no existía, Happosai, el maestro de Ranma.

MEGAMAN X

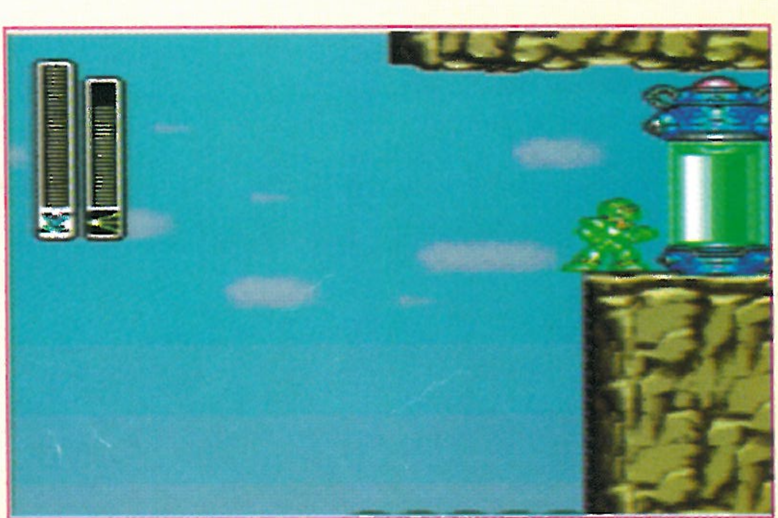
■ SUPER NINTENDO

Aunque este truco es largo y un tanto difícil en su realización, os prometemos que el resultado es tan asombroso como inesperado. ¿A qué os gustaría que Mega Man X lanzase Ho-do-kens como Ryu y Ken, pues ahora lo podéis conseguir. Seguid paso a paso las instrucciones que os damos a continuación: Antes que nada para conseguir que este truco funcione, tenéis que estar al completo, tanto en partes de la armadura, como en tanques de energía y armas. Si ya lo tenéis, no hay problema, pero por si acaso hay alguna persona que no ha enocontrado lo necesario, aquí tenéis el password necesario: 8441 2136 4421.



A continuación, en vez de dirigirte a la pantalla en que te enfrentas al coronel de Sigma, vete a la de "Armored Armadillo".

El siguiente, y más laborioso paso, es acabarte cuatro veces esta fase, ¡ojo!, sin perder ninguna vida, y una vez que llegues a la puerta que hay entre el final del nivel y el pasillo que dirige a la pantalla del jefe, tienes que presionar la opción de Velocity Escape, para volver al principio de nuevo. Cuando estés ya jugando la quinta vez, salta desde la última plataforma cuando esté realizando el salto sobre el precipicio, con lo que accederás a una zona superior de la pantalla donde además de una porción de energía, hay otra cápsula, en la que saldrá tu creador vestido de karateka. Es ahora el momento de disfrutar con el nuevo arma, capaz de matar incluso a los enemigos de final de fase con un solo golpe.



Una advertencia. Mega Man X solo puede lanzar la Ho-do-ken cuando tenga la energía a tope. Para realizar este movimiento simplemente tienes que hacer el mismo que el de Street Fighter 2, es decir, abajo, abajo-derecha, derecha y disparo.



CODIGOS DE GAME GENIE

GLOBAL GLADIATORS

■ MEGA DRIVE



Para poder convertir a Mick y Mack en verdaderos gladiadores globales sin que apenas tengas que esforzarte, introduce estos códigos de Game Genie y la cosa estará chupada.

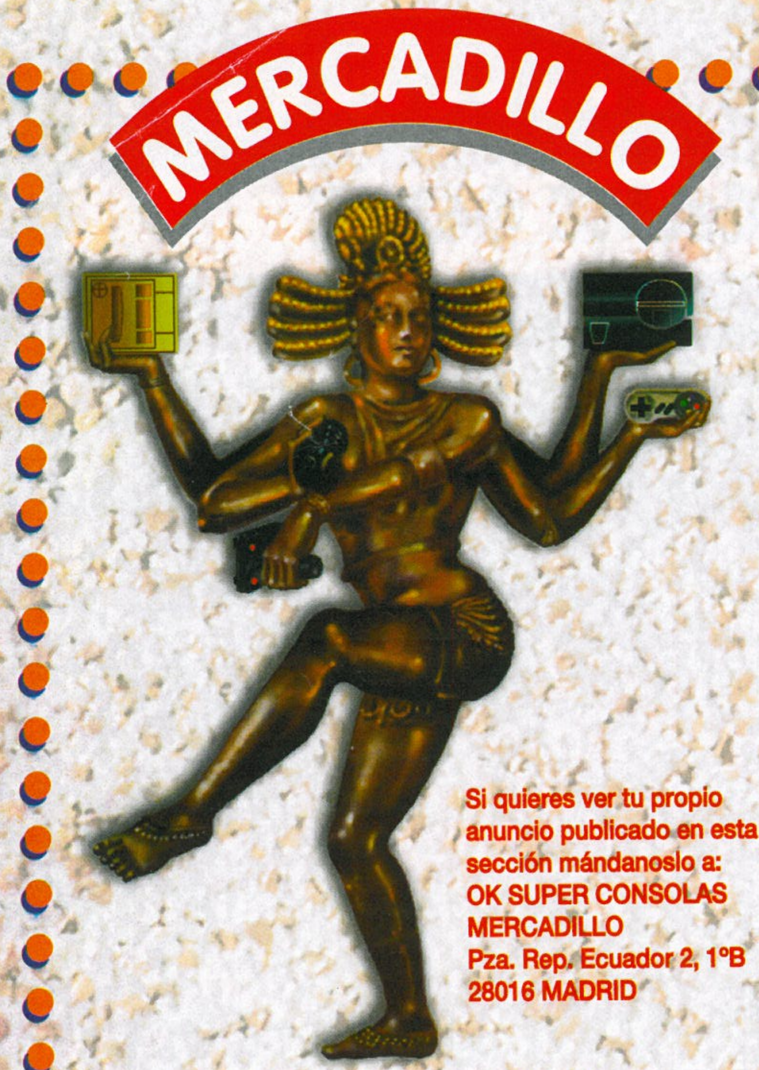
- VIDAS INFINITAS: RFVT-26ZN.
- NO NECESITAS ARCOS PARA COMPLETAR UN NIVEL: AL2T-2A6N.
- NECESITAS CINCO ARCOS PARA LLEGAR A UNA FASE DE BONUS: GBNT-3APA 9:50.
- PARA COMPLETAR CADA NIVEL: G04A-3WLW.
- CADA RELOJ AÑADE A TU MARCADOR OCHO MINUTOS: ACXT-3AJ2.

SHADOW FO THE BEAST 2

■ MEGA DRIVE

Seguro que más de uno habéis tenido, y seguís teniendo problemas con este dificilísimo juego de Psygnosis. Ahora os lo acabaréis solamente con "chascar" los dedos gracias a estos valiosos códigos. Siempre tienes que introducir el código maestro en primer lugar.

- CODIGO MAESTRO: EMPIEZAS CON LOS ANILLOS LASER: AAYT-BADG + STYT-B4ME + CTYT-B6DJ.
- TU GUERRERO SALTA MUCHO MAS ALTO: BA7T-PY36.
- NUNCA PIERDES EL HACHA: AKPT-NA3E.
- CADA MONEDA RECOGIDA VALE EL TRIPLE: AP0T-PA7C 3. W.W.F.
- SUPERSTARS GAME BOY AMBOS LUCHADORES CON SUPER PUÑETAZO: 0AA-67B-E6E.
- EL DERRIBO DE POTENCIA ESPECIAL SE CONVIERTE EN SUPER MEGA-DERRIBO: 3EF-CAA-F72.



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Rep. Ecuador 2, 1ºB
28016 MADRID

■ Vendo el bazooka Nintendo Scope de Nintendo con su cartucho de seis juegos. También deseo vender los fabulosos cartuchos Another World y Super Ghosts ´n Ghouls. Todo ello por el fantástico precio de 18.000 pesetas. Preguntad por Eduardo de 12 a 2 del mediodia.
Tlf. (973) 247205

■ ¡Atentos coleguis! Tengo las mejores y más baratas ofertas de juegos para Mega Drive: Bubsy The Bobcat, Mickey Mouse's World of Illusion y Terminator 2 por 3.000 pesetas cada uno; Micromachines por sólo 4.000 pesetas. Además, cambio el Mega Games 1 por cualquier juego bueno. Llamadme o escribidme a:
Javi Lopez Casado
C/ Dr. Juan Miñon 10, 1º1
Esc B
Santa Perpetua de Mog
08130 Barcelona
Tlf. (93) 5602674

■ Tengo diez juegos de Super Nintendo que desearía vender (Duffy Duck: Marvin Missions, Striker, Super Mario All Stars, Aladdin...) Si os interesan son a 5.000 pesetas cada uno o cambio dos de ellos por alguno de los siguientes: Dragon Ball Z, Final Fight 2 o Equinox. Preguntad por Jesús a partir de las siete de la tarde. Preferentemente gente de Lugo.
Tlf. (982) 214964

■ Vendo los siguientes juegos para la consola NES: Battletoads in Battlemaniacs, Super Mario 3, y algunos más por 4.900 pesetas. O lo cambio todo (los juegos + una consola compatible NES) por una Super Nintendo, un mando de control y uno o dos juegos. Interesados de cualquier lugar de España llamad a David a:
Tlf. (96) 1506169

■ Deseo cambiar la consola Mega Drive con nueve excelentes juegos (entre los que están: Mortal Kombat, Streets of Rage II, Tortugas Ninja, Mickey Mouse's World of Illusion, etc...) por una Super Nintendo que tenga cuatro o más juegos. También vendo el cartucho Street Fighter II Special Champion Edition por sólo 9.000 pesetas. Los interesados debéis llamar a:
Tlf. (96) 5651765

■ Cambio consola 100% compatible NES, 1 mes de uso, 2 mandos, muchos juegos (Castlevania II, Solstice...), conexiones, pistola y 5.000 pesetas por una Mega Drive. También por una Master System II, pero sin las 5.000 cucas. Todos los que estéis interesados escribidme por favor, a ver si tengo un poco más de suerte esta vez.
Richard Saa Vazquez
Vilamia 13
San Vicente de Argozon
27511 Chantada (Lugo)

■ Quiero vender una consola Master System, con cuatro control pad, y diecíseis juegos (Mickey Mouse´s Land of Illusion, Choplifter, Ayrton Senna Monaco G.P. II, Ghouls'n Ghost, Sonic 2 y Mrs. Pac-man, etc...) Todo por 25.000 pesetas, completamente nuevo, sin uso por ser un regalo. Interesados llamad a Ricardo a las tres y media de la tarde o escribidle a:
Ricardo Solis Delgado
C/Alora 27, 2º Izq.
28038 Madrid
Tlf. (91) 7773962

■ Vendo el fantastico cartucho para Super Nintendo "Final Fight 2" con solo quince días de uso por 10.000 pesetas, con instrucciones y caja en perfecto estado. Preguntad por Fernando (hijo).
Tlf. (967) 214981

■ Vendo los siguientes cartuchos para Game Boy: Super Hunchback y Kirby's Dream Land por 3.500 y 3.000 respectivamente. Tambi'en cambio por The Legend of Zelda: Link's Awakening o por Wario Land. Por favor, solo gente de Valencia.
Tlf. (96) 3741260

■ Me gustaría intercambiar con vosotros los siguientes juegos de la fabulosa consola Super Nintendo: Super Mario World, Street Fighter II, PaperBoy y Addams Family. También los vendo a un precio aceptable, el cual podemos discutir. Escribid a:
Adriana Reyes Rodriguez
Av. Alfonso XIII 141, 5º Der.
28016 Madrid

■ Cambio el juego para la consola Super Nintendo "Street Fighter II Turbo" con caja y manual de instrucciones en perfecto estado, por el "Ranma 1/2" o "The Empire Strikes Back", ambos para Super Nintendo. Interesados llamad a Roberto.
Tlf. (928) 671886

■ Vendo el juego PaperBoy de Mega Drive, con un solo mes de uso, instrucciones y caja, por solo 2.000 pesetas. Preguntad por Nestor.
Tlf. (91) 6529283

■ ¡Hola! Somos el club "Bit Writer" donde podrás cambiar juegos y consolas con un precio máximo de 3.000 pesetas. Si no quieres cambiar, también tenemos la opción compra-venta de juegos y consolas. Informate preguntando por Leo en
Tlf. (958) 640423

■ Cambio el videojuego Final Fight para la consola Super Nintendo por el Super Probotector o cualquier otro buen juego. Tengo la caja y las instrucciones. Preguntad por Jesús.
Tlf. (96) 3491784

■ Acabo de crear un club para usuarios de las consolas Sega; si deseas suscribirte manda una carta con tus datos personales a la dirección que aparece al final del anuncio. Entre todos pensaremos en nuestra mascota. Mientras tanto manda tus dibujos e ideas.
La dirección es:
Nestor Jimenez Gonzalez
Avda. Castilla La Mancha.
Pasaje Zamora 43, Bajo 1
San Sebastian de los Reyes
28700 Madrid

■ Vendo el siguiente pack: consola Nintendo, dos mandos, y los juegos Super Mario Bros 3, Batman, PaperBoy y Ghost 'n Goblins. Todo ello por solo 14.000 pesetas. Por favor, solo gente de Valencia y alrededores. Interesados llamad a Arturo.
Tlf. (96) 3821243

■ Vendo los siguientes videojuegos para la consola Mega Drive: Cartucho Mega Accion con tres juegos por 6.000 pesetas, Lotus II RECS y Rocket Knights Adventures por 4.000 pesetas, y Robocop 3 por 3.500 pesetas. También todos juntos por solo 15.000 pesetillas del ala. Preguntad por Paco en horas de comida.
Tlf. (968) 168746

■ Vendo consola Super Nintendo completa, con el excelente juego Super Mario World (todo ello con su embalaje original) por 15.000 pesetas. También quiera vender juegos de Atari Lynx como Shangai y Chess a 3.000 pesetas cada uno. Interesados, por favor, preguntad por Andrés.
Tlf. (91) 8581300

■ Cambio juego Batman de NES por el juego Dragon Ball Z II. Si os interesa, preguntad por Dani.
Tlf. (91) 2418221

■ ¡Hola! Somos tres chicos de Tarragona, y nos gustaría recibir cartas de los seguidores de OK Super Consolas para montar un Club consolero, cuyo nombre todavía no esta decidido, aunque posiblemente sea "Club Super Fifa". Si os decidis a ser socios, escribirnos a:
Ivan Marcos Rodriguez Peral
Plaça de la Font 19, 4º
43003 Tarragona

■ ¡¡¡Ofertón!!! Vendo Mega CD 2 con los juegos Sonic CD, Final Fight, Thunder Hawk y Batman Returns, más un Arcade Power Stick (con funciones de slow y autofire) por sólo 25.000 pesetas. También vendo el juego Land Stalker americano, con adaptador por 8.000 pesetas (ha sido puntuado con un 100% en algunas revistas japonesas), o lo cambió por Secret of Mana de Super Nintendo. Además, vendo varios juegos para Super Nintendo: Jurassic Park, 2.500 pesetas; Top Gear, 3.500 pesetas; Desert Strike, 4.500 pesetas; y SkyBlazer por 6.000 pesetas.
Los interesados sólo de Madrid que pregunten por Jesús.
Tlf. (91) 8580119

■ Vendo consola compatible NES con tres juegos. Todo ello esta valorado en 15.000 pesetas, y yo te lo cedo por sólo 10.000 pesetas. Si vives en Madrid o en su periferia pregunta por David.
Tlf. (91) 6145572
Tlf. (91) 8132180

■ Vendo los siguientes juegos de Super Nintendo: Street Figther II Turbo por 8.000 pesetas, Jurassic Park por 7.000, Robocop 3 por 5.000, y Super Mario All Stars y Flashback por 6.000 pesetas cada uno.
Si eres de Tenerife pregunta por Cándido.
Tlf. (922) 811059

■ Vendo consola Mega Drive 16 Bit con dos mandos de control, y los juegos Street Fighter II Special Champion Edition, Sonic y Road Rash, más el cable euroconector; todo ellos en perfecto estado, con menos de un mes de uso. Todo ello lo vendo por 18.000 pesetas. Llamad por las noches, y preguntad por Raúl de Barcelona.
Tlf. (93) 2192989

■ Vendo Super Mario World y Street Fighter II, más unos patines de la talla 33-34 por 15.000 pesetas, es decir, superrebajado. También lo cambio por una Mega Drive, Master System II o Nintendo con por lo menos un juego y un mando. Interesados escribid a:
Adriana Reyes R.
Av. Alfonso XIII 141, 5º Der.
28016 Madrid

■ Cambio consola Nintendo NES con dos mandos, pistola Zapper y tres juegos (Super Mario Bros 1 y 2, y Duck Hunt para la pistola) Todo ello en perfecto estado, ya que tiene solo dos meses de uso. Lo cambio por cuatro juegos de Super Nintendo (a ser posible: Dragon Ball Z Lucha 1 ó 2, Super Mario Kart, F-Zero, o Nigel Mansell World Championship). También podría cambiarlo por una Game Gear con un juego de Sonic. Interesados preguntad por Sergio.
Tlf. (91) 4687342

■ Me gustaría vender mi NES con cuatro magnificos juegos, más uno de fútbol por solo 12.800 pesetas, o sea a la mitad del precio original y además en perfecto estado.
Escribidme a:
Juan F. Jurado Gómez
C/Generales Carvajal 1
Uva del Duque (Cordoba)

■ Vendo cuatro juegos de Super Nintendo: Street Fighter II, Smash TV y Super Mario World a 3.000 pesetas cada, y U.N. Squadron a 4.000 cucas. Por la compra de más de uno, 1.000 pesetas de descuento, y si compras todos, sólo 10.000 pesetas. Además, también vendo cintas de video sobre videojuegos y más de cincuenta revistas del tema, además de un montón de mangas japoneses, los cuales puedo cambiar por juegos de Super Nintendo. Llamar de 15:00 a 21:00 horas entre semana, y preguntad por Aurelio.
Tlf. (96) 5446002

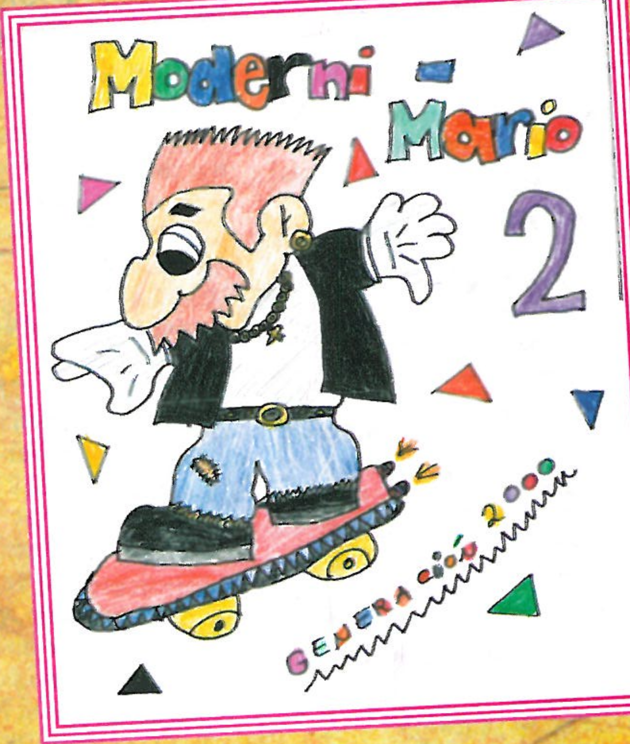
■ Vendo el sensacional juego de Game Boy "Bart Simpson vs. Camp Deadly" en muy buen estado con caja pero sin instruccines por solo 5.500 pesetas. Pregunta por Diego, solo si eres de Valencia o de las ciudades cercanas.
Tlf. (96) 3633953

■ Vendo cinco juegos de Master System II: Out Run, Wonderboy III, G. P. Rider, y Sonic 1 y 2 por 16.000 pesetas todos, o 4.000 pesetas cada uno.
Preguntad por Antonio (hijo)
Tlf. (957) 271343

■ Vendo videoconsola Nintendo 8 bits con dos mandos y los juegos Batman: Return of the Joker, Totally Rad y Chip and Chop por el estupendo precio de oferta de 17.000 pesetas.
Para contactar llamad a Jordi si queréis comprar.
Tlf. (93) 6801103

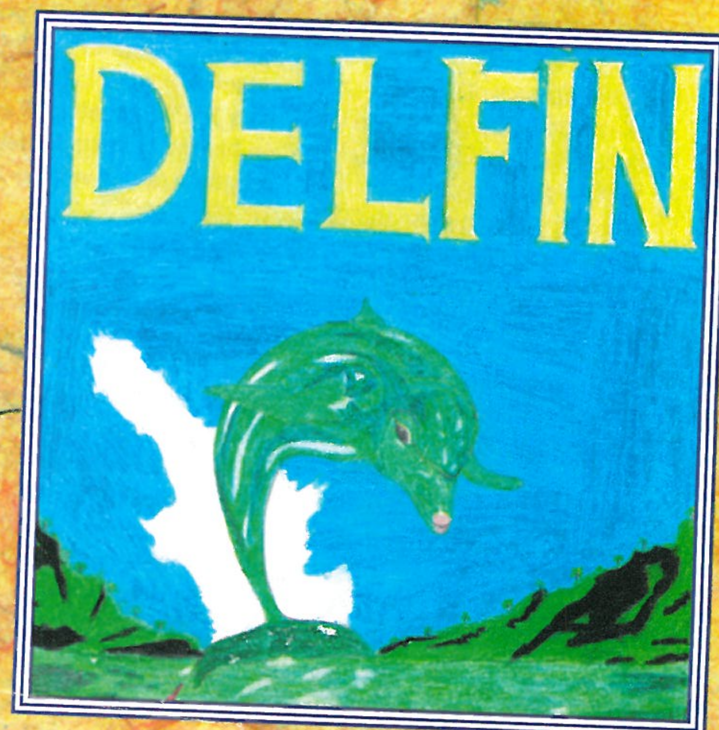
■ Vendo el fabuloso cartucho Another World sin sus instrucciones, por 6.499 pesetas. Si estáis interesados, llamad a Alexis ya mismo:
Tlf. (91) 3590530

Y otro mes más luciendo en estas tres culturales páginas vuestras mejores obras de arte. En la redacción de OK Super Consolas estamos orgullosos de que unos chavales que manejan tan bien los lápices de colores y las ceras nos lean cada mes y, lo que es más importante, manden sus mejores dibujos para ilustrar esta sección. Desde aquí hacemos una llamada a todos esos asiduos lectores que todavía no han mandado un dibujo: ¿a qué esperais?



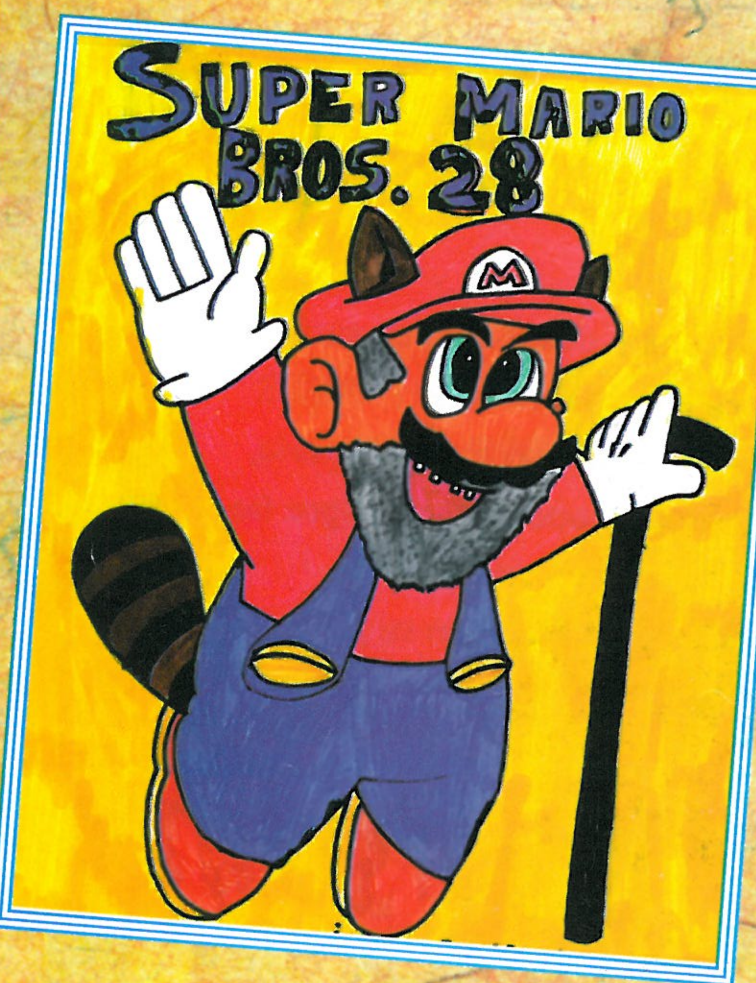
JULIA ZEGARRA, de Lima (Perú), nos manda desde esas tierras tan lejanas un fantástico dibujo de lo que puede ser la vigésima parte de la saga de Mario.

PATRICIA RAMIREZ, de Logroño, declara enfervorecidamente su cariño por la naturaleza y los animales, y nos lo demuestra con este fantástico dibujo de Dolphin.





¿Quién sabe?, a lo mejor **DAVID AES SANZ**, de Barcelona, acierta y esta es la carátula de la vigésimo octava parte de Super Mario.

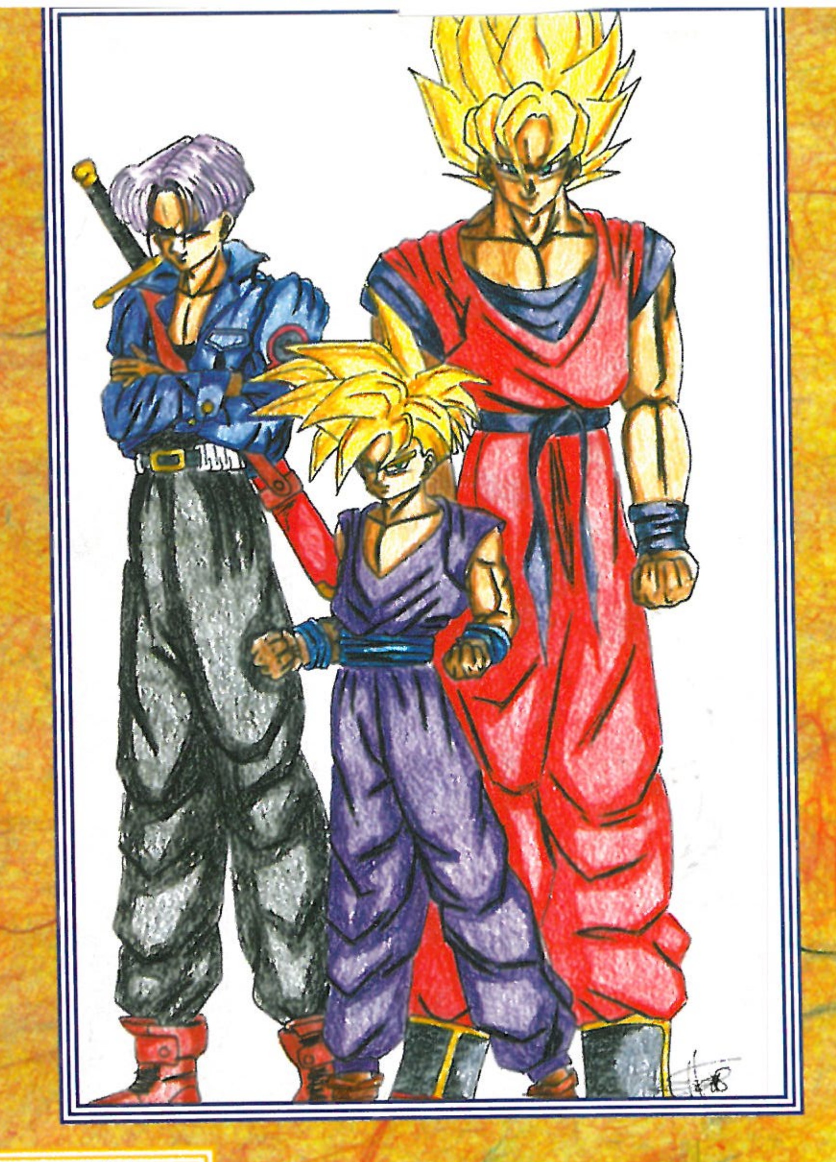


Sandro Muñoz, de Mallorca, nos ha enviado esta posible portada para un número posterior de nuestra revista. Gracias por la idea colega.



Luis MIguel Martínez, demuestra de forma fehaciente que hasta los personajes de los video-juegos se pirran por nuestra revista, y si no, mirad el dibujo.

Isabel Alcántara Delgado, de Barcelona, parece ser una de las escasas chicas a las que le gusta esta fantástica serie, pues pocas féminas nos han mandado dibujos de Dragon Ball Z.



Un bonito dibujo de Bat-sonic, que nos ha mandado **Felipe Luis Vicente,** de Almería, en el que todos los enemigos tienen una cara un tanto familiar, pero ¿a quién se parece?



Como estamos seguros de que durante estos meses de vacaciones vais a tener tiempo de sobra para darle al dibujo, os recordamos que podéis enviarnos vuestras ilustraciones a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador 2, 1° B
28016 Madrid







¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h










- ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- BARCELONA (PLAZA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
- BARCELONA (PLAZA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
- BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
- MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
- Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO, S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
- Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
- SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72
- Dos Hermanas SEVILLA — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64
- ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
- VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 09 39











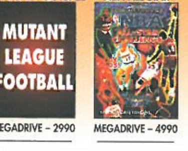




- CHAMPIONS SOCCER — MEGADRIVE - 8990
- FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 7990
- KICK OFF 3 — MEGADRIVE - 9990
- PELE — MEGADRIVE - 7490
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- WORLD CUP USA 94 — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990

OFERTAS SEGA











- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ALIEN 3 — MEGADRIVE - 3990; MS - 5990 2490
- ANDRE AGASSI — M. SYSTEM - 2490
- ASTERIX — MEGADRIVE - 6990
- AYRTON SENNA — MS - 6590 4990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- BLADES OF VENGEANCE — MEGADRIVE - 2990
- B.O.B. — MEGADRIVE - 2990
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 5990
- CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990; GAME GEAR - 2495
- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- DAVIS CUP TENNIS — MEGADRIVE - 4990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE CLUTCH — MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE DRAGON 3 G. — MEGADRIVE - 2990
- FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- GAUNTLET IV — MEGADRIVE - 4990
- GODS — MEGADRIVE - 2990
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 6990
- JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
- KLAX — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- KRUSTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495
- LEMMINGS — MS - 5990 2490
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- MUTANT L. FOOTBALL — MEGADRIVE - 2990
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
- OLYMPIC GOLD — MEGADRIVE - 3990
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
- PUGGSY — MEGADRIVE - 4490
- RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ROBOCOP VS TERMIN. — MEGADRIVE - 3990
- ROCKET KNIGHT ADV. — MEGADRIVE - 4990
- SNAKE RATE ROLL — MEGADRIVE - 4990
- SONIC II — MEGADRIVE - 3990; MS - 6990 2990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 6990
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
- SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
- STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 6990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 3490
- SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
- SUPER KICK OFF — MEGADRIVE - 3990
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
- T-2 ARCADE — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- TURTLES HYPERSTONE — MEGADRIVE - 4990
- WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
- WIZ 'N LIZ — MEGADRIVE - 4490
- WWF STEEL CAGE — GAME GEAR - 2495
- WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990
- X-MEN — MEGADRIVE - 3990
- ZOOL — MEGADRIVE - 3490

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.



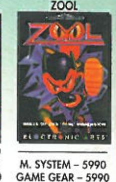




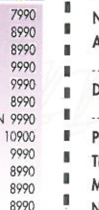




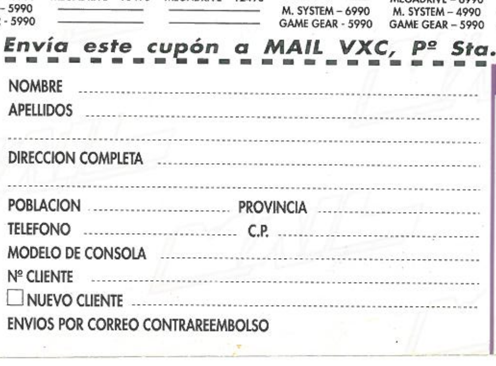




- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- ANDRETTI RACING — MEGADRIVE - 8990
- ART OF FIGHTING — MEGADRIVE - 9900
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900; M. SYS. Parte II 5990; GAME GEAR - 5990
- BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - 8990
- BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- BODYCOUNT — MEGADRIVE - 7990
- BUBBA'N STICK — MEGADRIVE - 9990
- CASTELVANIA — MEGADRIVE - 7990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 3890
- DRAGON BALL Z II — MEGADRIVE - 9990
- DUNE 2 — MEGADRIVE - 9900
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
- GENERAL CHAOS — MEGADRIVE - 12490
- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- LANDSTALKER — MEGADRIVE - 12490
- LOST VIKINGS — MEGADRIVE - 9900
- MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
- MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
- NBA JAM — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
- PINK PANTHER — MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP VS TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SAMPRAS TENNIS — MEGADRIVE - 10490
- SHINING FORCE — MEGADRIVE - 12490
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- STREET OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5990
- SUB TERRANIA — MEGADRIVE - 9900
- TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ZOOL — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990

MEGA CD

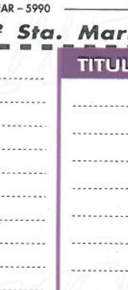
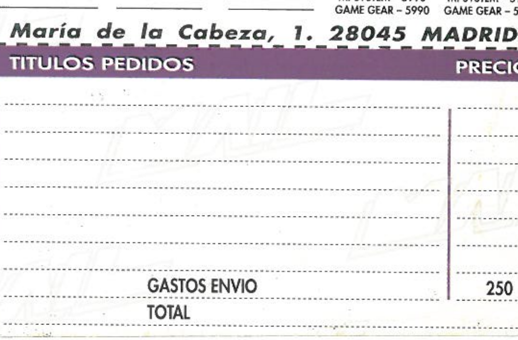


BATMAN RETURNS	9900	DRAGONS LAIR	9900
BLACK HOLE ASSAULT	8990	DUNE	9900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	FINAL FIGHT	8990
CHUCK ROCK	8990	GROUND ZERO	9990
DRACULA	9900	HOOK	9990

JAGUAR XJ220	8990
JURASSIC PARK	9990
LETHAL ENFORCERS	10900
MORTAL KOMBAT	9990
MICROCOSM	8990
NHL HOCKEY 94	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900

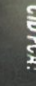
PUGSY	7990
PRINCE OF PERSIA	8990
ROBO ALESTE	8990
SEWER SHARK	8990
SILP HEED	9990
SONIC CD	9990
SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
TERMINATOR CD	10900
THUNDERHAWK	9990
TIME GAL	8990
WOLF CHILD	8990
WONDER DOG	8990
WWF RAGE IN CAGE	9990
YUMENI MANSION	11900

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



Cambia de equipo

Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con **el nuevo "FIFA PACK"** de **Super Nintendo.** Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola** Super Nintendo, **2 mandos de control,** cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER.**
Un juego con **sonido ambiental** StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.

NUEVO "FIFA PACK"

EDICION LIMITADA Y NUMERADA



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM